



Sveriges lantbruksuniversitet
Swedish University of Agricultural Sciences

Fakulteten för naturresurser
och jordbruksvetenskap

Sommarlovsstad

Teori - Praktik - Projekt

Fredrik Matz

Examensarbete • 30 hp

Landskapsarkitektprogrammet, Ultuna
Institutionen för stad och land
Uppsala 2020

Sveriges lantbruksuniversitet
Fakulteten för naturresurser och jordbruksvetenskap
Institutionen för stad och land, avdelningen för landskapsarkitektur, Uppsala
Examensarbete för yrkesexamen på landskapsarkitekturprogrammet, Ultuna
Kurs: EX0860, Självständigt arbete i landskapsarkitektur, Avancerad A2E-
landskapsarkitekturprogrammet – Uppsala, 30 hp
Kursansvarig institution: institutionen för stad och land
Nivå: Avancerad A2E

© 2020 Fredrik Matz, Epost: fredrik.eg.matz@gmail.com

Titel på svenska: Sommarlovsstad, teori - praktik - projekt
Titel på engelska: Summer City, theory - practice - project

Handledare: Petter Åkerblom, SLU, institutionen för stad och land
Examinator: Carola Wingren, SLU, institutionen för stad och land
Biträdande examinator: Maria Wisselgren, SLU, institutionen för stad och land

Upphovsrätt: Samtliga bilder/foton/illustrationer/kartor i examensarbetet publiceras med tillstånd från upphovsman. Där inget annat anges är författarens egna.
Originalformat: A4
Nyckelord: Ungdomar, barn, unga, hälsa, lek, stadsplanering, temporär landskapsarkitektur, konst
Elektronisk publicering: <https://stud.epsilon.slu.se>

**TACK PETTER ÅKERBLOM FÖR UTMÄRKT
HANDLEDARSKAP, SYNPUNKTER OCH DISKUSSIONER.**

TACK

CARINA, ERLING, CALLE, EMMA, MARIANA
SEBASTIAN, EMMA, DAWOOD, SAM, MIKAEL,
ALICE, LYDIA, EDVIN, HUGO

MATTIAS, CHERO, ORLANDO, JOACIM, HENRIK, SEBASTIAN,
MARCUS, JESPER, ANTON, JOLIN, SUSAN
PER ARNE, DAMIAN, YUWN

SARA, NIMA, NILS, MARTIN, JENNIFER, JIMMY, JOHAN
JAMES, SANNA, ANDERS, RUSSELL, PEDER

SAMMANFATTNING

Under 1900-talet var Sverige en förebild och internationellt känt för sin stadsplanering med barn i fokus. Det anseendet har vi inte längre. Men att anlägga ett barnperspektiv på staden är avgörande för barns välbefinnande och utveckling. Städer som erbjuder barn och ungdomar ett brett utbud av möjligheter, utmaningar och rörelsefrihet bidrar till ett hälsosamt liv med minskat stillasittande och ökad fysisk aktivitet.

Barnkonventionen blev svensk lag den 1 januari 2020. Det är en viktig politisk markering för att barnets bästa måste beaktas i stadsplaneringen. Syftet med examensarbetet är att visa hur landskapsarkitektur kan bidra till en sådan utveckling genom att erbjuda attraktivare, mer stimulerande och utmanande urbana utemiljöer. Examensarbetet ska kunna ses som ett inlägg i debatten om barns och ungdomars plats i staden – om vad välfungerande stadsrum innebär för deras liv och utveckling. Den temporära landskapsarkitekturen undersöks som medel för att påbörja en omvandlingsprocess mot en barnvänligare stad.

Under landskapsarkitektutbildningen har jag praktiskt testat både egna och andras teorier. Pingisbordet på SLU, pingisbordet vid Årstaviken och poesiplanket på Skånegatan, olika former av temporär landskapsarkitektur, blev min ingång till examensarbetet. Mina projekt och test har kompletterats med avhandlingar, utredningar och forskningsrapporter om ungdomar, stillasittande, barn och unga i staden och temporär arkitektur. Litteraturstudien landade i tre underrubriker: Staden, Platsen och Processen. Avsnittet "*Staden*" redogör för en mer övergripande planering med fokus på

aktivitet och barn. Under rubriken "*Platsen*" beskrivs resonemang kring vad som skapar aktiva och livfulla miljöer. Avsnittet "*Processen*" redogör för hur en omvandling kan påbörjas. Tre referensprojekt ger en inblick i hur andra svarat på liknande utmaningar.

Gestaltningförslaget använder form och funktion för att skapa upplevelser och svara mot mitt syfte och min frågeställning. *Sommarlovsstaden* presenteras i form av en produktkatalog med text, illustrationer och en visionsbild: *byggblock*, *spelbord*, *bibliotek*, *poesiplank*, *solrosfält*, *pingisbord*, *högtalare*, *first aid kit* och *krusning* är temporära installationer som placeras ut på en eller flera platser i staden. Installationerna utgör en möjlighet som utvecklar och förändrar sättet vi ser på våra gemensamma platser.

Min förhoppning är att detta exjobb ger en bättre förståelse för vikten av att värna barn och ungdomar när staden och dess platser planeras. Att de beslut politiker och planerare tar idag sätter förutsättningarna för aktiva och hälsosamma liv som påverkar många generationer framåt.

Jag hoppas att mitt arbete kan främja en lite barnsligare stad. Genom att tillföra värme och lekfullhet kan vi få fler människor att känna sig inkluderade i staden. Jag hoppas även att betraktelsesättet som utgår ifrån en tillit till människor lever vidare även efter sommaren 2020.

SUMMARY

Following is a summary of the thesis. The purpose and results of each part is describe shortly.

BACKGROUND

Today, almost seventy percent of Sweden's children and young people are not active enough. One reason why is that digital development has changed young people's living habits. How the city has been built has also affected the ability of children and young people to live a healthy life. The public values with the children's best in focus are often replaced by private interests.

Establishing a children's perspective on the city is crucial to children's well-being and development. Cities that offer children and young people a wide range of opportunities, challenges and freedom of movement contribute to a healthy life with reduced sedentary and increased physical activity.

During my education I have taken the opportunity to test theories, thoughts and ideas. The ping pong table at SLU, the ping pong table at Årstaviken and the poetry board on Skånegatan, different forms of temporary landscape architecture, became my entrance to the thesis. The ping pong table at SLU showed that social and playful places can reduce sedentary and increase everyday movement. The ping pong table at Årstaviken showed that generosity, for example loose and free material, works inclusive to ensure that everyone can participate, regardless of age, interest and ability. The poetry board on Skånegatan showed that children and young people are important social actors and agents of change. It also showed that their perspective and presence lift our common environments and make them more enjoyable for everyone.

AIM AND QUESTION

The purpose of the thesis is to show how landscape architecture through design can offer more attractive, more stimulating and challenging urban outdoor environments for children and young people.

My question is:

How can temporary landscape architecture, based on a prior knowledge of how it can interact with places, initiate a development process towards a more attractive city for young people?

METHOD

Literature and reference studies were done to provide an overview of the problem. *The Lotusflower*, an idea generation method, was made early to start the creative process. This method resulted in a large number of ideas that corresponded to the question. Throughout the project, *sketching* was used in various forms. With sketching in different materials I have been able to test thoughts and ideas and been given the opportunity for a deeper understanding of scale, and shape. The design proposal, *Summer City*, applied the knowledge from the literature and reference study.

LITERATURE STUDY

The literature study is divided into three sub-headings: *The City*, *The Place* and *The Process*. "*The City*" discusses a more comprehensive planning focusing on activity and children. "*The Place*" describes what creates active and vibrant environments. The "*Process*" discusses how a transformation can begin.

I studied literature that addressed young people, their development process and their relationship to physical activity to better understand the target group. In order to gain a better understanding of what led to a sedentary everyday life linked to landscape architecture, I studied the place of young people in the

city and everyday exercise from a historical perspective. In the literature study, I also sought information about the concept of belonging and why that is important to the human being. During the course of the work, I sought answers to the question of what generates physical activity and found literature about freedom of movement and social places.

REFERENCE PROJECTS

The reference projects provided an insight into how other projects have responded to similar challenges. The three reference projects were chosen to show a spread for different ways of working with movement, activity and urban environments for children and young people. *The Fun Theory* was studied to give inspiration to how design can make people make good decisions if it is made fun. The project provides examples of how we can encourage movement and an active everyday life. *Bryant Park* and *The Power of Ten* provided knowledge about how active and vibrant places can be created. Through a large number of mixed-range activities, we reach wider target groups with varying interests and needs. The city of *Tirana* was studied for their way of working for children. The approach is similar to a form of activism with repeated child-friendly actions to convince decision makers, planners and residents of the importance of child friendly environments.

DESIGN PROPOSAL

The design proposal use form and function to create experiences and respond to my purpose and my question. The proposal examines how, with young people's perspectives on our common places, we can turn a trend from insecure, inactive and anonymous public spaces into a more pleasant, safer and more active urban environment.

The design *Summer City* is presented in the form of a product catalogue with text and illustrations. *Building blocks*, *gaming tables*, *libraries*, *poetry boards*, *sunflower fields*, *ping*

pong tables, *speakers*, *first aid kits* and *ripples* are temporary installations that are placed in one or more places in the city. The installations form a toolbox that changes the way we see our common places.

The proposal explores a new way of thinking about our common places, a new view that turns upside down on how we think about participation, belonging and security. *Summer City* is based on generosity and trust where loose and free material lowers the thresholds to participate especially for children and young people, but also for everyone else in the city.

DISCUSSION

Literature and reference study
Active and healthy habits are rarely about access to workout opportunities. Not the classic facilities anyway. Outdoor gym and soccer fields do not set the conditions for active residents. Therefore, the work has come to move towards other types of environments and objects that decode physical activity and give it new forms. Social places and playful activities wich are not usually associated with physical activity.

DESIGN PROPOSAL

The design is based on the idea of creating elements in the city that are interesting enough to attract and activate young people. Playful activities borrowed from their own world welcomes the target group. The work had been raised several levels if it was based on a dialogue and collaboration with young people. It had ensured that the additions and experiences were in line with their needs and interests.

How the symbolic language and background of the installations are perceived by the inhabitants does not really matter. The important thing is that people notice the installations, passively or actively participate and experience something. If the proposal succeeds in doing that, a conscious or unconscious transformation process has started in people. *Can the city be like this?*

INNEHÅLL

INTRODUKTION	8
Tre spaningar - Tre projekt	9
Syfte	14
Frågeställning	15
Begreppsförklaring	15
Avgränsningar	15
METOD OCH GENOMFÖRANDE	16
Literaturstudie	17
Referensprojekt	17
Lotusblomma	17
Skisser	17
Sommarstad	18
FÖRSTUDIE	19
Staden	20
Platsen	21
Processen	24
Referensprojekt	26
GESTALTNING	28
Sommarlovsstad	30
Omvandlingsprocessen	31
Koncept	32
Spelbord	35
Byggblock	37
Bibliotek	39
Poesiplank	41
Pingisbord	43
Högtalare	45
Solrosfält	47
First Aid Kit	49
Krusning	51
DISKUSSION	53
Metod och genomförande	54
Gestaltning	54
Realisering av Sommarlovsstad	56
Framtida frågeställningar	56
Slutord	56
REFERENSER	57

Barn och unga utgör en femtedel av vår befolkning och vi behöver ta ansvar för att staden har plats också för dem.

~ Helena Bjarnegård (2019), riksarkitekt

Barnfokus är en viktig framtidsfaktor. Forskningen visar att en barnvänlig stad också gynnar hälsa och välbefinnande, lokal ekonomi, säkerhet, starkare samhällen, natur och hållbarhet, resiliens och bli en katalysator för att förbättra städer. En stad som är bra för barn är bra för oss alla.

~ Rapporten "Cities alive - designing for urban childhood", ARUP (2017)

Den 1 januari 2020 blev FN:s konvention om barnets rättigheter svensk lag. Det är den viktigaste reformen för barn i Sverige på 30 år.

~ Regeringskansliet (2020)

Children are a kind of indicator species. If we can build a successful city for children, we will have a successful city for all people.

~ Enrique Peñalosa (2018), borgmästare Bogota, Colombia

By putting children first we can create the best revolutions our cities have seen

~ Erion Veliaj (2017), borgmästare Tirana, Albanien

Levererat

Figur 1: Röster om barn och ungas plats i staden.



INTRODUKTION

Vi står inför en stor samhällsutmaning! Idag rör sig närmare sjuttio procent av Sveriges barn och ungdomar för lite. Sitter stilla för mycket, går för lite, väger allt mer (Nyberg 2016).

Varför? Förklaringarna som förs fram är flera. En förklaring är att den digitala utvecklingen har förändrat barns levnadsvanor. Statens medieråds (2019) senaste siffror från 2016 visar att 76 procent av 15-åriga flickor använde mobilen mer än tre timmar per dag. Pojkar är mindre på mobilen men spelar mer dator- och tv-spel. Nära hälften av 13-åriga pojkar spelar mer än tre timmar per dag (Statens medieråd 2017).

Något som också påverkat barn och ungdomars levnadsvanor är hur staden har byggts och hur den upplevs. Boverket (2015) beskriver att de svårsmåttbara offentliga värdena med barnens bästa i fokus ofta ersätts av privata intressen. Ändrade trafikförhållanden med fler bilar och högre hastigheter har också lett till att barns möjlighet att röra sig fritt i staden stadigt minskat (Faskunger 2008). Dagens föräldrar vågar inte låta sina barn vistas ensamma i staden då de upplever den som otrygg och farlig (Jungmark & Åkerblom 2015). Föräldrar är också oroliga för vad andra föräldrar ska tycka om de låter sitt barn vara ute ensam

(Brussoni 2019). Oro leder även till att föräldrar skjutsar sina barn i hög utsträckning till sina organiserade aktiviteter (Jungmark & Åkerblom 2015).

Den första januari 2020 blev barnkonventionen svensk lag (Regeringskansliet 2020). Hur lagen tillämpas återstår att se. Men barnkonventionen som svensk lag är hur som helst en symbolisk och viktig politisk markering för att barnets bästa måste tas på allvar i stadsplaneringen. Boverket skriver att barn som samhällsgrupp saknar både större makt, ekonomiska medel och tillgång till många av vuxenvärldens arenor. De blir därför extra beroende av platser i det offentliga rummet (Boverket 2015).

Att anlägga ett barnperspektiv på staden är avgörande för barns och ungdomars välbefinnande och utveckling. Städer som erbjuder barn ett brett utbud av möjligheter, utmaningar och rörelsefrihet bidrar till ett hälsosamt liv med minskat stillasittande och ökad fysisk aktivitet. (Arup 2017)

TRE SPANINGAR – TRE PROJEKT

Under landskapsarkitektutbildningen har undervisningen varit i huvudsak teoretisk. Övningar och uppgifter slutar oftast som en skiss i en anteckningsbok eller som en fil i datorn. Men att pröva en idé i verkligheten leder vidare. Det visar om den fungerar – även om det sker i liten skala. I all enkelhet har jag tagit möjligheten att, genom temporära installationer, pröva både egna och andras teorier under utbildningen. Det är inga strikt vetenskapliga experiment, men intressanta rent empiriskt. Så här gick det till:

GLÄDJE OCH VÄNSKAP SOM GENERERAR RÖRELSE

År 2004 initierade Staten och Riksidrottsförbundet en stor satsning på spontanidrott. Satsningen döptes till *Handslaget* och fick mottot "Öppna dörrarna för fler". Projektet ville bland annat bygga aktiva miljöer som skiljde sig från de klassiska idrottsytorna. Intentionen var att skapa oreglerade miljöer för att aktivera de mest stillasittande i samhället: grupper med låg socioekonomisk status, flickor och ungdomar. Utvärderingen visade dock att de platserna ämnade för spontanidrott, majoriteten konstgräsplaner, snarare användes av redan aktiva pojkar. Slutsats blev att de nya anlagda miljöerna var lika prestationsinriktade och kravfyllda som förenings- och skolidrotten vilket fick de tänkta målgrupperna att backa (Fahlén 2007).

Vid Arkdes konferens "*Får barnen plats i framtidens städer?*" beskriver professor Dean Kriellaars att alla vet att det är bra att röra på sig, men att veta inte betyder att göra. Individuer

måste vilja, våga och kunna vara fysiskt aktiva. En förutsättning för att skapa rörelserika människor är att de aktiva miljöerna grundar sig i social interaktion och lustfylldhet. Kriellaars berättar att glädje och vänskap är de två största faktorerna varför barn fortsätter en aktivitet (Arkdes 2019). Sociala platser kan uppnås genom sociala generatorer – någonting som sätter igång interaktionen mellan människor. Okomplicerade aktiviteter, som passar olika åldrar och förmågor, blir ofta goda sociala generatorer (Inobi 2014). Jan Gehl (2010) skriver att aktiviteter bidrar med saker att göra, titta och lyssna på som alla är viktiga komponenter för levande platser.

Min spaning: Kan sociala och lekfulla platser minska stillasittandet och öka vardagsrörelse?



Bild 1: Entréhallen på SLU, Ultuna

PINGIS PÅ SLU

Att de största framstegen sker när människor möts har länge varit känt – det visste redan Aristoteles då han grundade den peripatetiska skolan i Aten på 300-talet f.Kr. Peripatetiska på latin betyder "benägen att vandra omkring" och syftar till den offentliga gång där Aristoteles och hans elever promenerade (Nationalencyklopedin 2019). År 2016 flyttade landskapsarkitektutbildningen på SLU i Uppsala in i nya lokaler. Byggnaden rymde datasalar, ritsalar, ateljé, verkstad och eget kök. Däremot saknades en naturlig samlingsplats,

någonstans där elever, lärare och forskare kunde mötas och tänka friare. För att underlätta möten och utveckla en samlingsplats byggde landskapsarkitektstudent Martin Eriksson och jag ett pingisbord. Bordet fick stå i entréhallen som vid den tiden endast fyllde funktionen som passage (se bild 1).

Pingis är en av världens största sporter. Dels som tävlingsspel men framförallt som social aktivitet på fritidsgårdar, i källarlokalerna och på fester. Kanske är det enkelheten och det övergripande målet att umgås och ha trevligt som gör att pingisen sträcker sig bortom kultur, ålder, kön och förmåga. Men pingisen är inte enbart lust och nöje. Det är bra för vår fysiska och psykiska hälsa också. Spelet är en kombination av kroppsrörelse, snabba beslut, strategi och fokusering som ger en bevisad positiv effekt på våra hjärnfunktioner. Pingisen utgör ett komplett paket av hjärnstärkande effekter något som andra former av träning bara ger delar av.

Genom sponsring från två arkitektkontor kunde vi köpa material. Vi behövde en 22mm tjock MDF-skiva för att generera den rätta studsens. Och det rätta ljudet. Med regler och plankor byggde vi två enkla bockar. Spillvirket blev till en låda för bollar och racketar.

”NÄR JAG KOMMER TILL SKOLAN OCH INGEN SPELAR PINGIS, TITTAR JAG I KALENDERN FÖR ATT KOLLA ATT DET INTE ÄR LÖRDAG”

– Petter Åkerblom, Universitetslektor, SLU (muntl.)

Nu, drygt tre år efter att vi ställde ut bordet med bollar och rack, används det fortfarande så gott som oavbrutet under raster och luncher. Entréhallen har utvecklats till en populär

samlingsplats där pingisen bidrar med något att göra, titta och lyssna på. Klasser har fått bättre sammanhållning och nya vänskaper har stiftats. "*Pingisbordet har blivit ett naturligt sätt att umgås med andra årskurser. Det är bara att ropa "Vi är med!" och ställa sig i ledet*" (Lena Ransmark, Landskapsarkitektstudent, muntl.). Bordet har också blivit en social ingång för de annars ofta isolerade utbytesstudenterna. Vid ett flertal tillfällen har de till och med arrangerat fester kring pingisbordet. "*There are no language barriers when playing ping pong. You don't need to start a conversation, you understand each other anyway*" (Ines Mohib, Veterinärstudent, muntl.).

Pingisbordet lever vidare genom elevernas egna engagemang och initiativ. Förra hösten startades en swish-insamling för att köpa nya racketar. Ett år tidigare gav ett arkitektkontor studenterna nya rack och bollar som julklapp. Två landskapsarkitekt-mästerskap i pingis har anordnats och 2019 års landskapsarkitekt-fest hade PINGIS som tema.

Pingisbordet på SLU visar att sociala och lekfulla platser onekligen kan minska stillasittandet och öka vardagsrörelse.

Bild 2: Pingisbordet på SLU, Ultuna



TILLIT OCH TILLHÖRIGHET SOM GENERERAR

Elisabeth Lilja, docent i urbansociologi vid Stockholms universitet, menar att utvecklingen av tillhörighet till en plats utgår ifrån vår kropp, våra sinnen och känslor. Omgivningen, våra vardagsmiljöer, är meningsbärare där det yttre rummet påverkar vårt inre rum. Platser kan bidra till att vi upplever oss värdiga och respekterade men även det motsatta (Lilja 2002). Platser med få eller begränsande miljöerbjudanden upplevs exkluderande, ointressanta även frustrerande. Platsrelaterad frustration kan utlösa vandalisering och andra destruktiva handlingar (Matthews et al 1997).

Stockholmarna upplever sig allt mer otrygga skriver Mia Tottmar i Dagens Nyheter den 28 november 2019. Artikeln hänvisar till Länsstyrelsens stora medborgarundersökning. Den visar att andelen som känner sig otrygga har ökat kontinuerligt de senaste åtta åren. Värst är det i centrala Stockholm, på gator och torg, där 61 procent känt sig otrygga under det senaste året. Noterbart är att de som faktiskt utsatts för våld inte har ökat under samma period (Tottmar 2019). Den upplevda otryggheten speglar i många fall inte den faktiska otryggheten. Med det sagt är den upplevda otryggheten lika verklig för människor och därför minst lika viktig att ta på allvar.

Min spaning: Kan generös och inkluderande design, där tilliten till människor är central, bidra till upplevd och faktisk trygghet?



Bild 3: Platsen vid Årstaviken

PINGIS VID ÅRSTAVIKEN

Efter pingisbordet på SLU ville Mattias Lazar och jag prova konceptet i en offentlig utemiljö. Från en sluten och trygg skolmiljö till en offentlig plats där allt kan hända. *Skulle människor spela? Vilka skulle spela? Skulle någon grupp dominera? Skulle spontana möten ske?*

Vi presenterade idén för Stockholms Stad och fick en anvisad plats på Swedenborgsgatan, i korsningen Maria Prästgårdsgata på Södermalm. Vi tog fram skisser och skickade över materialet men av olika anledningar rann det ut i sanden. Istället började vi leta nya platser och sökte ett stipendium för att bygga bordet på egen hand. Vi fastnade för Årstavikens populära strandpromenad där många passerar och där det är få som har bråttom. Här finns flera målpunkter såsom badbryggor, båtklubbar och caféer som lockar människor. Det är dessutom en väldigt vacker sträcka intill vattnet, relativt skyddad och med söderläge. Det är naturligtvis ingen typisk plats för ett pingisbord, något vi sökte. En plats där bordet kunde överraska och sätta normaliteten lite ur spel. Dagtid är strandpromenaden välbesökt men då den ligger lite avsidet kan sträckan upplevas ödslig och otrygg kvälls- och natttid. Båtklubbarna, caféerna och bildparkeringarna hade haft återkommande problem med stölder, inbrott och vandalisering. En pirathamn på södermalmssidan bidrog också till debatten om otrygghet.

Vi ansökte om platstillstånd hos polisen för att uppföra ett pingisbord på Vickergatan 3 mellan den 2 juni till 2 september 2017 (se bild 3). På sommaren är ytan gratisparkering. På vintern en upptagningsplats för Grind Hages båtklubb. Bara tjugo meter bort låg det sommaröppna Café Caminito.

Intill gångbanan, under femtio svävande pingisbollar, stod ett solgult pingisbord, en liten sittläktare och en odlingslåda med solrosor. Bordets MDF-skiva var specialbeställd och fuktfast, i övrigt bestod konstruktionerna enbart av regler och plywood. Allt trä var tjärat för att koppla till platsens läge vid båtklubben och vattnet. Genom att aktivera ytterligare ett sinne framhävde vi och skapade intresse kring den nya installationen. Rack och bollar fanns på platsen hela sommaren, dygnet runt, för att göra det så enkelt som möjligt att delta. Förhoppningen var att generositeten skulle locka och inkludera fler målgrupper i aktiviteten.

Rack och bollar var skyddade från regnet under bordsskivan men väl synliga från gångstråket för att bjuda in till spel. Varje rack fick sin plats. Vår

tanke med upphängningen av rack och bollar var att skapa ordning och framhäva principen att låna och lämna. Den tomma luckan som bildades vid lånet fylldes igen vid återlämnningen. Materialet blev en del av designen och symmetrin. Utformningen visade att rack och bollar tillhörde platsen.

På rackens gummi hade vi textat citat från bland andra Astrid Lindgren, Thales, Beyoncé och Karin Boye (se bild 5). Citaten var tänkta som sociala generatorer, något som skapar nyfikenhet och något att inleda en konversation kring. Det blev också ett sätt att avdramatisera prestationen och pressen som är förknippad med sport. Ett skifte i fokus från tävling, press och prestation till lek och umgänge. Citaten gav racken en egen identitet. De blev mindre anonyma. Vår teori var att ett mer personligt uttryck med värme skulle göra människor mer benägna att vårda och bevara, framförallt inte ta eller förstöra.

Bara fem racketar försvann på tre månader. Tre av dessa försvann första dygnet. Pingisbordet användes av kvinnor och män, gamla och unga,

Bild 4: Pingisbordet med rack och bollar stod ute mellan 2 juni till 2 september. Det blev en social nod på Årstavikens strandpromenad.



sportfrälsta och inaktiva. På nätterna användes bordet för efterfester då grupper samlades och spelade rundpingis efter Trädgården, en nattklubb ett par hundra meter bort. Användandet kan jämföras med pingisbordet i Tantolunden som, såvitt jag såg, stod oanvänt genom hela sommaren. Skillnaden mellan borden var att det ena gjorde det tillräckligt enkelt och stimulerande att delta.

Under de tre månaderna som pingisbordet stod ute upphörde vandaliseringen kring parkeringen, för båtklubben och för Café Caminito. Resultatet var oplanerat. Kanske var det en slump, kanske inte.

”PERSONERNA SOM SPARKADE BACKSPEGLAR SPELAR PINGIS NU”

– Båtklubben Grind Hages ordförande (muntl.)

Installationen fick spridning i Stockholms lokaltidningar. En morgon var det två tonårstjejer som tagit sig från Enskede för att spela. På Facebook bjöd personer in till rundpingis på onsdagar. Och sista helgen spelade två 90-åriga tanter rundpingis med tre pojkar som tog en paus från att samla tomburkar. Pingisbordet utlöste ett engagemang hos människor, bland annat erbjöd sig flera personer att kolla till platsen, Lasse Larne i Pirathamnen var den första.

Pingisbordet vid Årstaviken visar att generositet, t ex löst material, garanterar innanförskap där alla, oavsett ålder, intresse och förmåga kan delta och bli en del av platsen. Generositeten och tilliten besvarades med omsorg.

BRA STAD FÖR BARN ÄR BRA FÖR ALLA

Mängden tid som barn och ungdomar spenderar utomhus, deras förmåga att ta sig runt självständigt och deras kontakt med naturen är starka indikatorer på hur en stad presterar. En barnvänlig strategi har en unik potential att förena en rad progressiva agendor inklusive hälsa och välbefinnande, hållbarhet, resiliens och säkerhet. En bra stad för barn är bra för alla invånare (Arup 2017). Arups rapport *Cities Alive, Designing for Urban Childhood* pekar ut barnfokus som en framgångsfaktor.

”GENOM ATT SÄTTA BARNEN FÖRST KAN VI SKAPA DEN BÄSTA REVOLUTIONEN VI NÅGONSIN SETT”

– Erion Veliq, borgmästare i Tirana, Albanien

Ungdomsforskaren och urbansociologen Mats Lieberg skriver att samhället länge betraktat ungdomar som problematiska. Att de är stökiga, högljudda till och med farliga (Lieberg 1994). Patcy Eubanks Owens, professor i landskapsarkitektur och miljödesign, beskriver också misstänksamheten och menar att synsättet lett till en planering som minimerar ungdomars närvaro i staden. Men argumenten för att göra ungdomars platsanvändande legitim är många. De är viktiga sociala aktörer och agenter för förändring som bidrar både till sin egen och samhällets utveckling. Välkomnande urbana miljöer stödjer ungdomars identitetsbildning, socialt ansvarstagande och social kompetens (Owens 2017).

Janis Whitlock, doktor i utvecklingspsykologi, beskriver hur ungdomars upplevelse av tillhörighet till platsen och samhället påverkas av miljöns förutsättningar och erbjudanden. Whitlock menar att delaktighet i kreativa handlingar ofta bidrar till deras känsla av tillhörighet. En möjlighet och ett tillfälle att påverka sin omgivning. (Whitlock 2007)

Bild 5: Kollage med bilder på pingisbordet vid Årstaviken.



Konstnären Olafur Eliasson menar att människor blir delaktiga och känner tillhörighet till sin omgivning när hon eller han ser och upplever att den går att förändra. Genom att integrera och involvera personer i konstverk vill Eliasson väcka frågor kring hur vi uppfattar och ser vår omvärld. Han menar att omgivningen blir enklare att påverka om vi ser den som en subjektiv konstruktion istället för en objektiv sanning. När omvärlden går att påverka blir den inkluderande. (Eliasson & Eggel 2016)

Min spaning: Kan barns och ungdomars närvaro och perspektiv utveckla våra gemensamma platser? Är det ett perspektiv som med små steg kan förändra vår fysiska och psykiska hälsa och i förlängningen vårt samhälle?



Bild 7: Entréhallen på SLU, Ultuna

POESI PÅ SKÅNEGATAN

Poesiplanket var ett projekt som jag utvecklade tillsammans med Martin Eriksson, landskapsarkitekt och Jennifer Drotz Ruhn, koreograf, under kursen *Möte – Scenkonst och landskap* på Stockholms Dramatiska Högskola år 2019. Projektet tog avstamp i den anonyma staden.

Människor med olika åldrar, bakgrunder och värderingar vistas på samma torg, promenerar på samma gator och solar i samma parker. Men

hur ofta möts vi? Ser och förstår vi varandra? Vi sökte ett verktyg för människor att på ett annorlunda sätt, uttrycka sig och kommunicera med sin omgivning. Något föränderligt som skapar delaktighet och resulterar i en känsla av tillhörighet. Kylskåpspoesi är ett fredligt format och uttryckssätt som sammanför människor snarare än separerar och polariserar. Poesiplanket tog kylskåpspoesin från våra kök till det offentliga rummet.

För att testa idén byggde vi en prototyp med regler och bockad plåt som vi placerade på Nytorget. Skärmen stod från lördag morgon till måndag morgon under första helgen i april. Under dagar och kvällar observerade vi hur installationen användes, vad som fungerade och vad som behövde utvecklas. Intresset för installationen var stort, kanske eftersom många redan var introducerade till magneterna och ordleken. Under första halvtimmen diktade 56 personer, främst barn och föräldrar men även många tonåringar och äldre sextio plus. Både pojkar och flickor, tjejer och killar, kvinnor och män. Aktiviteten var lekfull och prestigelös – människor vill ha kul som *Rolighetsteorin* säger

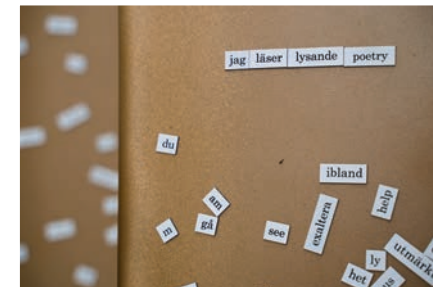
(Gyllene hjulet 2010). Vi kollade till installationen fyra gånger under helgen och kunde konstatera att dikterna och innehållet var under konstant förändring.

Vi observerade samspelet mellan föräldrar och barn som använde skärmen gemensamt. Även den kontakt som leken skapade främlingar emellan. Ett mönster vi såg var att barnen ville stå längre än föräldrarna. Installationen hade därför gynnats av sittplatser intill för att uppmuntra längre vistelser och möjliggöra för människor att sitta närmare och betrakta. Installationen hade också gynnats av att sticka ut mer.

Den veckade formen fungerade bra då den väckte intresse, gav ett vackert skuggspel och delade upp skärmen i mindre och mer personliga rum att skapa sin poesi på. En veckad yta blir inte heller lika inbjudande att klottra på som en större sammanhängande.

Efter testet presenterade vi idén för Stockholms Stad inom projektet Levande Stockholm, en satsning med sommargångator och sommartorg. Sommaren innan hade kommunen fått in många

Bild 6: "Jag läser lysande poetry"





klagomål om fylla, krossat glas på trottoarerna och hög ljudvolym på Skånegatan. Vi fick en plats nära korsningen Katarina Bangata och blev en del av satsningen på att bredda utbudet för stadsdelens mest bartäta gata.

Innan vi placerade ut skärmen fick den en baksida och en bottenplatta som gjorde installationen fristående. Plåten målades i guld för att sticka ut mer. Väl på plats bildade skärmen, tillsammans med en boulevard och sittplatser, en liten aktivitetsyta. Installationen stod ute mellan den 2 juni och 15 september 2019. Vi kollade till skärmen varannan dag under sommaren och varje gång var innehållet utbytt. Flera personer kom tillbaka dagligen för att skriva. Bland annat en mamma och dotter som bodde i porten mitt emot. Det var väldigt blandade målgrupper som tog del av installationen, precis som i testet var det många barn med föräldrar och ungdomar.

Under sommaren förblev skärmen fri från klotter och annan vandalisering. Däremot fick vi komplettera med magneter två gånger. Efter första natten fanns bara enstaka magneter kvar. Resten av sommaren var svinnet minimalt. Mönstret går att jämföra med pingisbordet vid Årstaviken. Det lösa materialet försvinner framförallt innan människor förstått vad platsen handlar om och går ut på.

Till sommaren 2020 blir poesiplanket ett återkommande inslag på stadens sommargåtor och sommartorg. Stockholms Stad och Levande Stockholm har köpt ritningarna till en skärm som kommer tillverkas i egen regi. Det blir intressant att följa hur människor kommer reagera på att skärmen finns på flera ställen. *Blir den standardiserad eller extra spännande? Kommer man kunna urskilja olika teman vad människor skriver om i olika delar av Stockholm?*

Stockholm stad fick långt färre klagomål på Skånegatan under sommaren 2019 (Nima Karimzadeh, landskapsarkitekt på Sweco, muntl.).

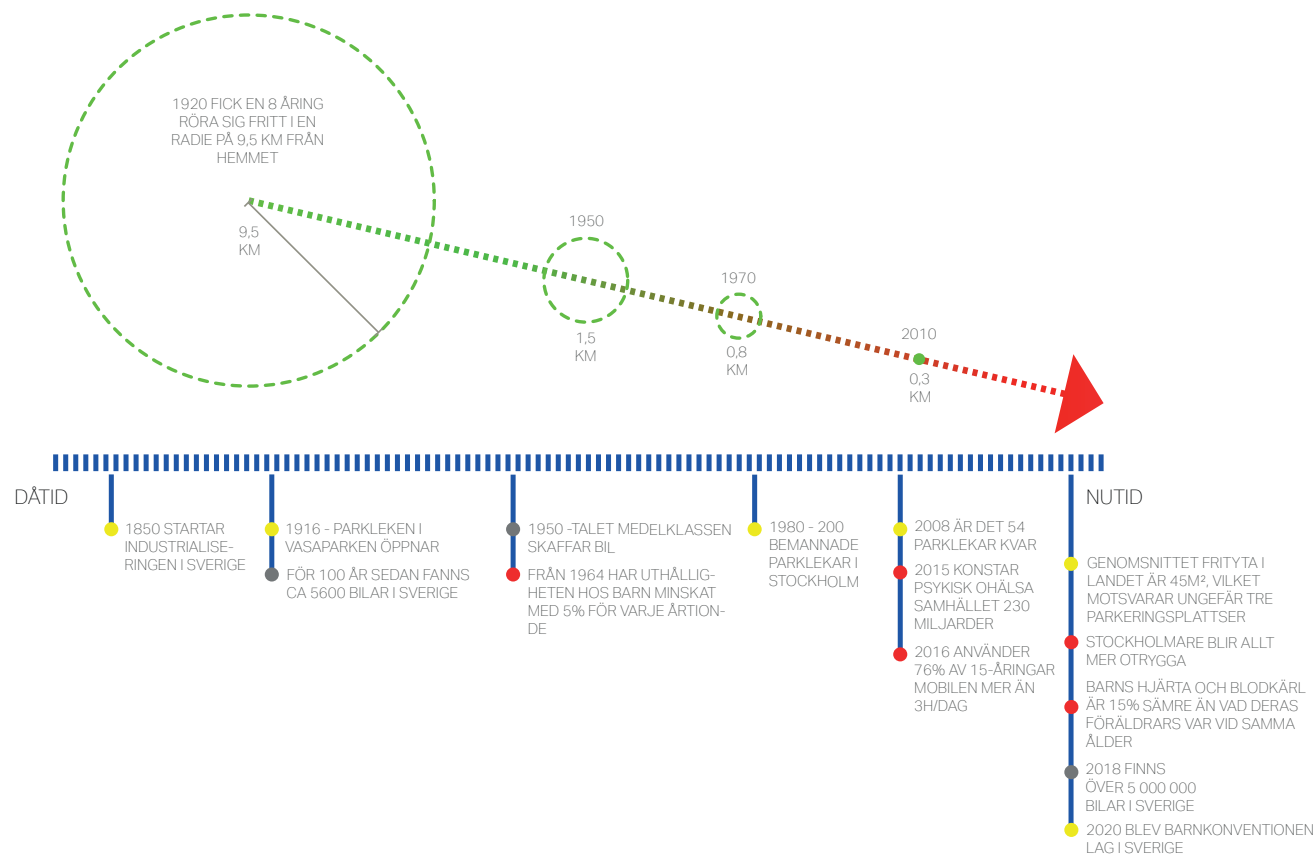
Karimzadeh berättar att beslutet att minska uteserveringarnas yta något fick effekt. Lika viktigt var att skapa andra aktivitetsmöjligheter. Något för alla och en attraktiv miljö för barn och unga.

Poesiplanket på Skånegatan visar att barn och ungdomar är viktiga sociala aktörer och agenter för förändring. Att deras perspektiv och närvaro lyfter våra gemensamma miljöer och gör dem trevligare för alla.

SYFTE

Att anlägga ett barnperspektiv på staden är avgörande för barns välbefinnande och utveckling. Städer som erbjuder barn och ungdomar ett brett utbud av möjligheter, utmaningar och rörelsefrihet bidrar till ett hälsosamt liv med minskat stillasittande och ökad fysisk aktivitet (Arup 2017). Under 1900-talet var Sverige en förebild och internationellt känt för sin stadsplanering med barn i fokus. Det anseendet har vi inte längre (Bjarnegård 2019). 1920 fick en 8 åring röra sig fritt i en radie på 9,5 km från hemmet. 2010 var radien reducerad till 0,3 km (se figur 2). 1980 fanns 200 bemannade parklekar. 2008 fanns bara 54 parklekar kvar (Form/design center 2019).

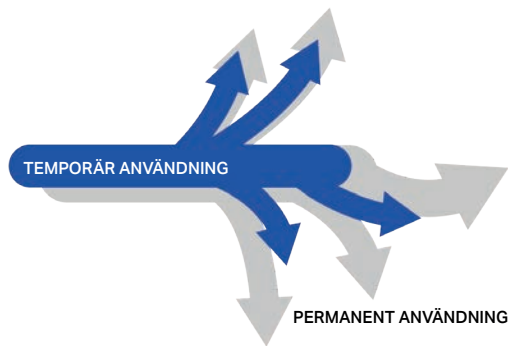
Barnkonventionen blev svensk lag den första januari 2020 (Regeringskansliet 2020). Det är en viktig politisk markering för att barnets bästa måste tas på allvar i stadsplaneringen. Syftet med examensarbetet är att visa hur landskapsarkitektur kan bidra till en sådan utveckling genom att erbjuda attraktivare, mer stimulerande och utmanande urbana utemiljöer. Arbetet ska kunna ses som ett inlägg i debatten om barn och ungdomars plats i staden – om vad välfungerande stadsrum innebär för deras liv och utveckling. Den temporära landskapsarkitekturen undersöks som medel för att påbörja en omvandlingsprocess mot en barnvänligare stad.



Figur 2: En tidslinje över barn i staden. Informationen är hämtad från utställningen LEK! – Design för lek i staden (Form/design center 2019).

FRÅGESTÄLLNING

Hur kan temporär landskapsarkitektur, med utgångspunkt i en förkunskap om hur denna kan samverka med platser, initiera en utvecklingsprocess mot en attraktivare stad för ungdomar?



Figur 3: Illustration för hur temporär användning kan generera permanent användning (Bishop & Williams 2012)

BEGREPPSFÖRKLARING

Hälsa är ett tillstånd av fysiskt, psykiskt och socialt välbefinnande (Statens Folkhälsoinstitutet 2020)

Fysisk aktivitet innefattar all kroppsrörelse under såväl arbete som fritid med olika typer av kroppsövningar t.ex. idrott, lek, motion och friluftsliv (Statens Folkhälsoinstitutet 2020)

Social generator är någonting som sätter igång interaktionen mellan människor (Inobi 2017)

Temporär landskapsarkitektur är tillfälliga inslag i staden som har en tydlig början och ett tydligt slut (Bishop & Williams 2012).

Barn är varje människa under 18 år (Barnkonventionen 1989).

Ungdomar ses i arbetet som barn mellan 13-18 år.

AVGRÄNSNINGAR

Syftet med arbetet har varit att utforska ämnet och svara på frågeställningen genom gestaltning. Arbetet avgränsas till hur temporär landskapsarkitektur kan initiera en utvecklingsprocess mot attraktivare miljöer för ungdomar. Lösningen är inte platsspecifik utan svarar mot generella miljöer i våra städer. Målet var att ta fram en idé om hur vi kan aktivera ungdomar i staden. Därför var det inte nödvändigt att anpassa lösningen till en specifik plats.

Studien av litteratur avgränsas till texter som behandlar problematiken kring stillasittande, ungdomar i staden och möjligheterna med temporär arkitektur. Andelen litteraturstudier begränsades och har framförallt använts för att skapa en kunskapsöversikt i ämnet. Platsbesök har inte varit aktuellt då idén och situationerna är av generell karaktär. För att få en uppfattning om förutsättningarna tog jag istället del av material som beskriver problematiken. Referensprojekten avgränsas till tre för mig inspirerande projekt. Projekten skulle vara samtida för att samhällsutmaningen och frågorna projekten svarade mot skulle vara aktuella idag.

Gestaltningen avgränsas till en idégestaltning. Jag har valt att precisera materialval men utelämnat konstruktion och tekniska lösningar. Mitt fokus har snarare varit att ta fram ett gestaltungsförslag som är mer övergripande. Att med form och funktion skapa upplevelser som svarar mot mitt syfte och min frågeställning.

METOD OCH GENOMFÖRANDE



Avsnittet redovisar de metoder (se *figur 4*) jag använt för att kunna landa i ett arbete som svarar mot min frågeställning. En *förstudie* med *litteratur- och referensstudie* gjordes för att ge en kunskapsöversikt kring min problemställning. *Lotusblomman*, en idégenereringsmetod, gjordes tidigt för att starta min kreativa process. Metoden resulterade i ett stort antal idéer som svarade mot min frågeställning. Under hela projektet har jag använt *skissandet* i olika former. Med olika material har jag kunnat testa tankar och idéer och getts möjlighet till fördjupad förståelse för skala, färg och form. Frågan som ställdes i inledningen av exjobbet har besvarats med en idégestaltning - *Sommarlovsstad*.

Figur 4: Illustration av min metod och genomförande

LITTERATURSTUDIE

Pingisbordet på SLU, pingisbordet vid Årstaviken och poesiplanket på Skånegatan blev min ingång till examensarbetet (se sid 8-12). En utgångspunkt och ett underlag som jag ofta återkom till. *Men hur ser forskningsläget ut gällande ungdomar, stillasittande, barn i staden och temporär arkitektur?* För att få en uppfattning om problematiken kring dessa ämnen valde jag att inleda med en litteraturstudie. Jag studerade litteratur som behandlade ungdomar, deras utvecklingsprocess och deras relation till fysisk aktivitet för att bättre förstå målgruppen. För att få en bättre förståelse för vad som lett till en stillasittande vardag kopplat till landskapsarkitektur studerade jag ungdomarnas plats i staden och vardagsmotion ur ett historiskt perspektiv. I litteraturstudien sökte jag även information om begreppet tillhörighet och varför det är viktigt för människan. Under arbetets gång sökte jag svar på frågan vad som genererar fysisk aktivitet och fann litteratur om rörelsefrihet och sociala platser.

Litteraturstudien landade i tre underrubriker: *Staden, Platsen och Processen*. Avsnittet *"Staden"* redogör för en mer övergripande planering med fokus på aktivitet och barn. Under rubriken *"Platsen"* beskrivs resonemang kring vad som skapar aktiva och livfulla miljöer. Avsnittet *"Processen"* redogör för hur en omvandling ska påbörjas.

Som stöd för arbetet utgick förstudien från böcker, skrifter, hemsidor, andra exjobb, videoklipp och tävlingsbidrag. Inspiration och litteratur som min handledare och personer i min omgivning tillhandahöll blev en värdefull källa till nya ingångar. Sökningar gjordes även i SLU- bibliotekets söktjänst *Primo* och sökmotorn www.google.se.

Sökorden som användes var: *"ungdomar", "hälsa+stadsplanering", "fysisk aktivitet", "temporär landskapsarkitektur", "konst+aktion", "trygghet+tillit", "tillhörighet"*

Källor som varit extra betydelsefulla är Arups rapport *Cities Alive, Designing for Urban Childhoods*, Dean Kriellaars föreläsning på Arkdes om Physical Literacy och Olafur Eliassons tankar kring deltagande och tillhörighet.

REFERENSPROJEKT

För att få en bättre uppfattning om vad som gjorts konkret inom ämnet valde jag att sätta mig in i olika typer av projekt. Referensprojekten gav en inblick i hur andra svarat på liknande utmaningar. De tre referensprojekten valdes för att visa en spridning för olika sätt att arbeta med rörelse, aktivitet och stadsmiljöer för barn och ungdomar. *Rolighetsteorin* studerades för att ge inspiration till hur design kan få människor att ta förnuftiga beslut om det förnuftiga görs roligt. Rolighetsteorin är relevant eftersom projektet bland annat behandlar motivation och beteende - aspekter som återkommit under förstudien. Eftersom installationerna tangerade och gav form åt teorierna kring rörelserikedom blev referensprojektet extra intressanta. Projektet ger bland annat exempel på hur vi kan uppmuntra rörelse och en aktiv vardag. *Bryant Park* och *The Power of Ten* gav kunskap, konkreta och handgripliga teorier kring hur aktiva och livfulla platser kan skapas. Genom ett stort antal aktiviteter med blandat utbud kan fler målgrupper med varierande intressen och behov nås. Bryant Park behandlade även kopplingen mellan aktivitet, befolkade platser och trygghet vilket gjorde referensprojektet extra spännande. Staden *Tirana* studerades för

deras sätt att jobba för barn. Angreppssättet liknar en form av aktivism med upprepade aktioner för att vinna mark och övertyga invånare. Tirana gav flera ingångar och idéer till en omvandlingsprocess mot en barnvänligare stad.

Jag betraktade projekten utifrån dessa tre aspekter:

- Projektets utmaning
- Projektets idé och utformning
- Vad kan jag ta med mig?

LOTUSBLOMMA

Lotusblomman, en metod för att snabbt generera ett stort antal idéer som användes för att påbörja den kreativa processen (se figur 5). Metoden tar avstamp i en huvudidé, fråga eller behov som tecknas ner i centrum av en 3x3 matris. De intilliggande rutorna fylls med koncept som behandlar idén. Samma process görs för var och ett av koncepten. Övningen resulterar i 64 konkreta idéer som svarar mot grundfrågan eller behovet (Michanek et.al 2007). Lotusblomman användes i ett inledande skede för att jag skulle vara så fri som möjligt i mina tankar och maximera möjligheten att landa i något nytt. Övningens övergripande tema var aktiv livsstil genom temporär arkitektur. Utifrån temat hittade jag ett antal koncept/lösningar att utveckla i mitt fortsatta arbete. Några exempel är sociala objekt som genererar rörelse, lusten att leka, fritidsgården som flyttar ut, ungdomarnas tillhörighet till staden och tillit som skapar trygghet.

1	2	3						
4	A	5		B			C	
6	7	8						
			A	B	C			
	D		D	?	E		E	
			F	G	H			
	F			G			H	

Figur 5: Lotusblomman. Frågan (?) skrivs upp i cellen i mitten. Koncepten (A-H) svarar mot huvudfrågan. Siffrorna (1-8) är idéer som svarar mot konceptet. (Michanek et.al 2007)

SKISSER

Skissande, en metod och process där arkitekten utforskar ett problem som genererar konkreta svar och förslag. Under hela projektet har jag använt skissandet i olika former. Med olika material har jag kunnat testa tankar och idéer och getts möjlighet till fördjupad förståelse för skala, färg och form. Skissandet har även varit ett verktyg för att kommunicera idéer gentemot andra och en del i att ta fram illustrationer som användes i presentationen.

Inledningsvis skedde skissandet i text och för hand med papper och penna för att utforska tankar, idéer och koncept. Skissandet i text har löpt parallellt genom hela arbetet. Med grova handskeer testades idéer på hur attraktiva installationer för ungdomar kunde gestaltas. Relativt tidigt landade jag i idén om att utgå från

fritidsgårdens utbud. Att i fritidsgårdens anda erbjuda häng och aktiviteter som attraherar, stimulerar och utmanar ungdomar. Sport, musik och sällskapsspel är dessutom transkulturella inslag som sträcker sig bortom kultur, ålder och kön. Det är aktiviteter som många människor kan relatera till, samlas kring och delta i.

Med modellbygge undersöktes former, principer och material. En sådan princip var poesi-planket vars form ritades för att kunna kombineras och bilda en rad olika konstellationer beroende på platsens förutsättningar och sammanhang (se bild 6).

Senare under processen övergick skissandet till datorn. Program som användes var *SketchUp*, *Photoshop* och *Illustrator*. Mot slutet av arbetet ändrades skissandets karaktär och funktion från övergripande helhet till mer i detalj. Denna fas utgjordes till stor del av problemlösande då jag i detalj studerade och bearbetade installationernas utformning. *Hur ska konstruktion se ut? Vad gör att installationerna sticker ut i staden och lockar människor? Hur synliggörs materialet på bästa sätt? Hur kan en princip för träskivornas utformning gestaltas?* Det är några exempel på de frågor som jag sökte svar på genom skissandet.

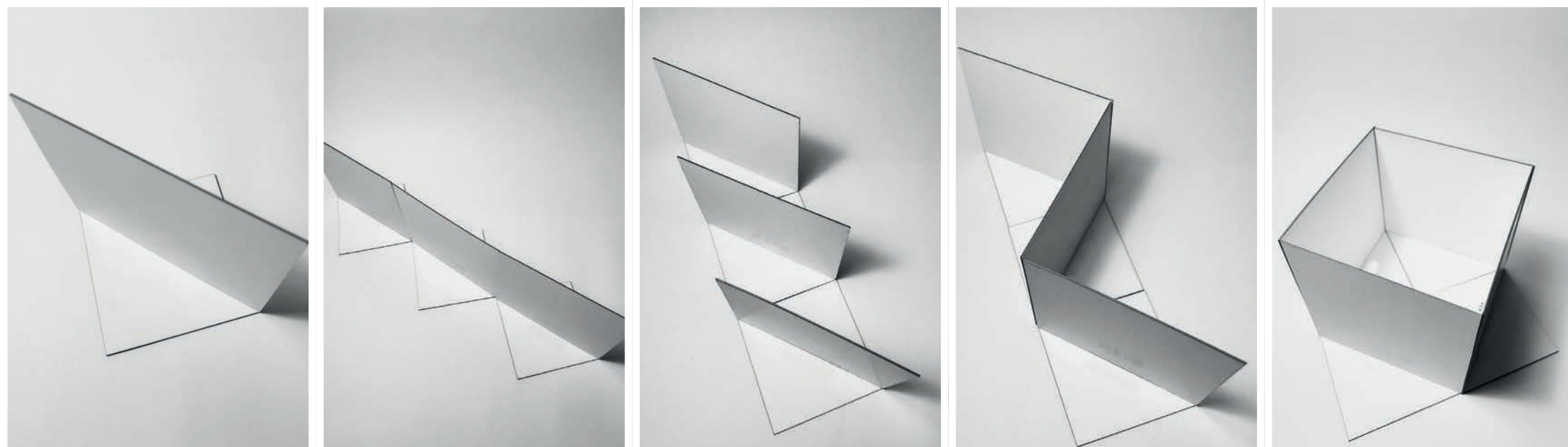
Att skissa var en omfattande metod och en stor del av processen som ledde fram till förslaget Sommarlovsstad. Det var också en stor del av den process som resulterade i ett färdigt examensarbete.

SOMMARLOVSSTAD



Gestaltningförslaget använder form och funktion för att skapa upplevelser och svara mot mitt syfte och min frågeställning. *Sommarlovsstad* presenteras i form av en produktkatalog med text, illustrationer och en visionsbild. *Byggblock, spelbord, bibliotek, poesiplank, solrosfält, pingisbord, högtalare, first aid kit* och *krusning* utgör temporära installationer som placeras ut på en eller flera platser i staden. Installationer utgör en möjlighet som utvecklar och förändrar sättet vi ser på våra gemensamma platser.

Bild 8: Skissande i modell. Poesiskärmen.





FÖRSTUDIE

Litteraturstudien blev första steget i att undersöka och förstå utmaningen som syfte och frågeställning bildade. Studien utgörs främst av elektroniska källor från bland annat Arup, Boverket, och Riksidrottsförbundet. Med stöd i dessa källor var det möjligt att hitta argument och uppslag att inleda en gestaltning kring. Nedan beskrivs några av spåren och texterna som jag tog vidare till gestaltningen. Litteraturstudien är indelade i tre underrubriker: *Staden*, *Platsen* och *Processen*. Därefter följer en redovisning av tre referensprojekt som jag studerat efter frågorna som beskrivs i avsnittet Metod:

- *Projektets utmaning*
- *Projektets idé och utformning*
- *Vad kan jag ta med mig?*

STADEN

Avsnittet "Staden" beskriver övergripande resonemang och planering med fokus på aktivitet och barn. Först beskrivs varför inaktivitet är ett samhällsproblem. Efter ges en historisk överblick av stadsplanering kopplat till fysisk aktivitet. Avslutningsvis redogörs för vad en bra stad för barn och ungdomar innebär.

INAKTIVITET – FYSISK OCH PSYKISK OHÄLSA

Regeringsrapporten "De aktiva och de inaktiva" från 2016 visar att 67 % av barn och ungdomar rör sig för lite. 56 % av pojkarna och 78 % av flickorna når inte rekommendationen om minst sextio minuters daglig fysisk aktivitet. Yngre barn aktiveras genom leken något som minskar upp i åldrarna. Ungdomar är de mest inaktiva. Att barn och ungdomar rör sig för lite är ett stor problem för både individen och samhället eftersom det är en viktig faktor för att må bra både idag och i framtiden (Nyberg 2016).

Regeringsrapporten listar vinsterna med fysisk aktivitet. Några är ökad kondition och muskelstyrka, förbättrad mental hälsa, inlärningsförmåga och testresultat i skolan. Kontinuerlig aktivitet minimerar risken för en rad sjukdomar som typ 2-diabetes, högt blodtryck, hjärt- och kärlsjukdomar och vissa typer av cancer. Det reducerar även stress, ångest och depression (Hagströmer 2016).

Trots att den inaktiva livsstilen är ny ser vi redan nu konsekvenserna för både individen och samhället. Levnadsvanorna kostar Sverige sex miljarder kronor per år (Boverket 2013). Siffran är en skattning av direkta sjukvårdskostnader plus produktionsbortfall. Sex miljarder inkluderar alltså inte kostnader för exempelvis psykisk ohälsa kopplat till inaktivitet (se figur 6). En rapport från EU och WHO som publicerades 2018, skattade att psykisk ohälsa kostade svenska samhället mer än 230 miljarder kronor under 2015. Det är närmare fem procent av BNP. Skandia skattar att siffran kommer stiga till 345 miljarder år 2030 (Strålskyddsstiftelsen 2019).

FYSISK AKTIVITET I VARDAGEN – HISTORISKT PERSPEKTIV

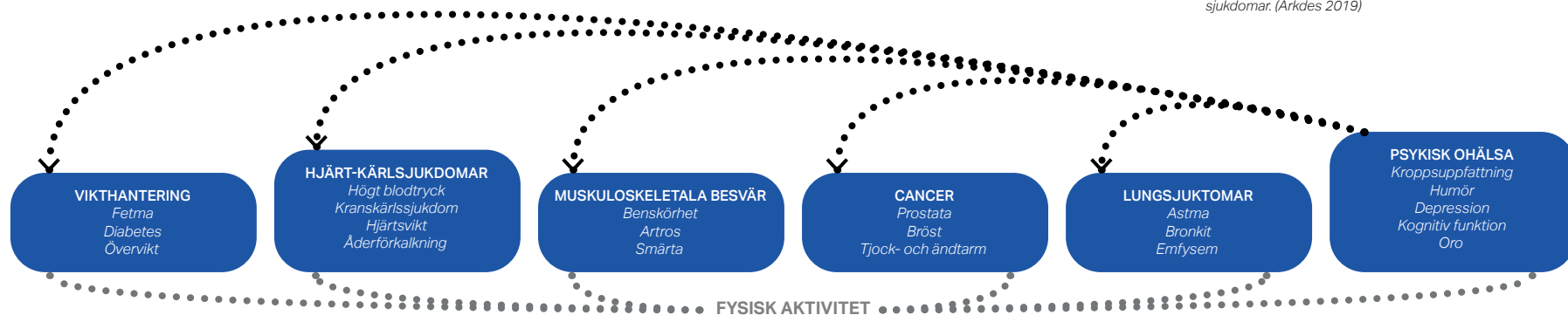
Rapporten "Den byggda miljöns påverkan på fysisk aktivitet - En kunskapssammanställning för regeringsuppdraget" beskriver hur fysisk aktivitet i vardagen har minskat dramatiskt i arbete, på fritiden, med transport och hushållssysslor. Nedgången har skett på några få generationer (Faskunger 2007). Samtidigt har människans anatomi och fysiologi genomgått relativt små förändringar under de senaste 40 000 åren. Fram till för cirka hundra år sedan levde människor som jägare, samlare, jordbrukare och hantverkare. Vardagen gav oss kontinuerlig fysisk aktivitet (Eaton & Eaton 2003).

Boverket skriver att det är infrastrukturen som sätter förutsättningarna för att skapa aktivare invånare. Aktiva människor skapas genom att göra det smidigare, bekvämare och effektivare att välja cykeln, tunnelbanan eller bussen framför bilen. Den byggda miljön måste göra det enkelt och lustfyllt att ta med barnen till närmaste park eller promenera till matbutiken. (Boverket 2015)

Fram till mitten av 1900-talet var våra städer anpassade för cykeln och fotgängare. Biltrafiken var inte lika utbredd. Staden var kompakt med jobb, handel och annan service på promenadavstånd. Många ytterområden och förorter förändrades och glesades ut efter andra världskrigets slut. Avståndet till arbete och service ökade. Infrastrukturen, som blev mindre tät, har motarbetat fotgängare och cyklister i vardagen samtidigt som det främjat bilismen (Faskunger 2007).

Ändrade trafikförhållanden med fler bilar och högre hastigheter är en stor anledning till varför barns möjlighet att röra sig fritt i staden stadigt minskat (Faskunger 2008). Dagens föräldrar vågar inte låta sina barn vistas ensamma i staden då de upplever den som otrygg och farlig (Jungmark & Åkerblom 2015). Föräldrar är också oroliga för vad andra föräldrar ska tycka om de låter sitt barn vara ute ensam (Brussoni 2019). Oro leder även till att föräldrar skjutsar sina barn i hög utsträckning till sina organiserade aktiviteter (Jungmark & Åkerblom 2015).

Idag vill många planerare, beslutsfattare och byggbolag bygga tätare städer. Ett argument är närheten till parker, förskola och skola som



i praktiken är positivt för barn. Problemen uppkommer då våra städer blir för täta med trånga förskolegårdar, hårt slitage på stadens parker och skuggiga gatumiljöer när solen inte når ner mellan de höga husen. Thorbjörn Andersson, landskapsarkitekt och professor vid SLU menar att den ökande urbaniseringen gör att kampen om stadens utrymmen hårdnar. Med tätare städer är det svårt att uppfylla alla invånares behov. Allt får inte plats. Andersson menar att planerare och beslutsfattare ställs inför frågan, *vad går att offra? Och till vilket pris?* (Andersson 2015)

PLANERA FÖR BARN OCH UNGDOMAR

Enligt statistik från Statistiska centralbyrån (2019), utgör barn 0-18 år nära 24 procent av Sveriges invånare. Barn som samhällsgrupp saknar både större makt, ekonomiska medel och tillgång till många av vuxenvärldens arenor. Barn blir därför extra beroende av platser i det offentliga rummet. Ändå exkluderas ofta barn och ungdomar när staden ska planeras och utvecklas. Svårsmätbara offentliga värdena med barnens bästa i fokus ersätts ofta av privata intressen (Boverket 2015). Vid årsskiftet 2020 blev barnkonventionen svensk lag (Regeringskansliet 2020). Hur lagen tillämpas återstår att se. Barnkonventionen som svensk lag är hur som helst en symbolisk och viktig politisk markering för att barnets bästa måste tas på allvar i stadsplaneringen.

Att anlägga ett barnperspektiv på staden är avgörande för barns välbefinnande och utveckling. Städer som erbjuder barn och ungdomar ett brett utbud av möjligheter, utmaningar och rörelsefrihet bidrar till ett hälsosamt liv med minskat stillasittande och ökad fysisk aktivitet. Studier visar att fördelarna med barnvänliga städer dessutom går bortom barn. En bra stad för barn är bra för alla invånare. Mängden tid som barn spenderar utomhus, deras förmåga att ta sig runt självständigt och

deras kontakt med naturen är starka indikatorer på hur ett samhälle presterar. En barnvänlig strategi har en unikt potentialen att förena en rad progressiva agendor - inklusive hälsa och välbefinnande, hållbarhet, resiliens och säkerhet - och fungera som en katalysator för urban innovation. (Arup 2017)

Bättre utemiljöer för barn och ungdomar kräver trafiksäkerhetsåtgärder, minskat bilberoende och dominans av trafik i den offentliga miljön (se figur 7). Det kräver också att vi sätter deras behov i första rummet vid design, fysisk planering och stadsutveckling. (Arup 2017)

“IF CHILDREN ARE NOT DESIGNED INTO OUR CITIES, THEY ARE DESIGNED OUT. THIS MEANS THAT THEY ARE DEPRIVED OF CONTACT WITH THE MATERIAL WORLD, WITH NATURE, WITH CIVIC LIFE AND WITH THEIR OWN CAPACITIES.”

– George Monbiot, journalist (Arup 2017)

CITIES ALIVE

Arups rapport Cities Alive, Designing for Urban Childhoods identifierar fem utmaningar för stadsbarn: trafik och föroreningar; höghusboende och utglesning; brottslighet, social rädsla och riskhantering; isolering och intolerans; och otillräcklig och ojämlig tillgång till staden.

1. Trafik och föroreningar

Trafik och föroreningar är globala utmaningar som påverkar barnens fysiska och mentala utveckling och hindrar rörelsefrihet. Säkra vägar, korsningar och stadsdelar med blandad användning som stöder cykling och promenader kan dämpa föräldrars oro, minska föroreningar och uppmuntra till social interaktion.

2. Höghusboende och utglesning

Utglesade städer leder till bilberoende, ökad trafik och föroreningar och minskar tilliten. Även om en alltför tät stad med höga hus leder till isolering och minimala utemiljöer, kan väl utformade täta stadsmiljöer möjliggöra livliga samhällen med tillgång till större utomhusutrymmen.

3. Otillräcklig och ojämlig tillgång till staden

Gröna miljöer med låg kvalitet, ojämn fördelning av lekbara platser, brist på gratis familjeaktiviteter och otrygghet förvärrar den sociala ojämlikheten i staden. Den offentliga miljön kan bidra till att utjämna social ojämlikhet om den är inom räckhåll, tillgänglig för alla och jämnt fördelad över hela staden.

4. Isolering och intolerans

Barns möjligheter att upptäcka kan begränsas av platserns utformning och invånarnas attityder. Tonåringar i synnerhet uppfattas ofta negativt och marginaliseras. Väl gestaltade offentliga miljöer med barn i fokus, gärna genom medskapande, leder till ökad interaktion och förtroende.

5. Brott, social rädsla och riskhantering

En förälders uppfattning om risken för olyckor, brottslighet, främlingar och trafik avgör ett barns rörelsefrihet och dess tillgång till ytor. En balanserad strategi för säkerhet och risk samt naturlig uppsikt kan underlätta utforskning och lek. (Arup 2017)

Figur 7: Fem utmaningar för att lyckas med barnvänliga städer (Arup 2017)

PLATSEN

Avsnittet "Platsen" beskriver resonemang kring vad som skapar aktiva och livfulla miljöer. Först beskrivs vad som stimulerar och inte stimulerar aktivitet. Slutsatsen blir att sociala miljöer och lustfylldhet utgör förutsättningar för att skapa aktiva medborgare. Vidare beskrivs hur livfulla och aktiva miljöer skapas.

SPONTANIDROTT ÄR INTE SVARET

Fysisk aktivitet har på bara några få generationer gått från vardagssyssla till fritidsform, som idrott, träning och motion. Problemet är att människor inte tränar tillräckligt för att kompensera minskningen av olika former av vardagsmotion som att promenera till affären, cykla till jobbet eller utföra arbetssysslor och hushållsarbete. Idrott, träning och motion är dessutom sällan något som motiverar eller engagerar samhällsgrupperna som är mest stillasittande (Eaton & Eaton 2003). År 2004 initierade Staten och Riksidrottsförbundet en stor satsning på spontanidrott. Satsningen döptes till *Handslaget* och fick mottot "Öppna dörrarna för fler". Målet var att skapa aktivitetsförutsättningar för de mest stillasittande grupperna, att aktivera ungdomar som stod utanför föreningsidrotten och att nå flickor i högre utsträckning (Fahlén 2007).

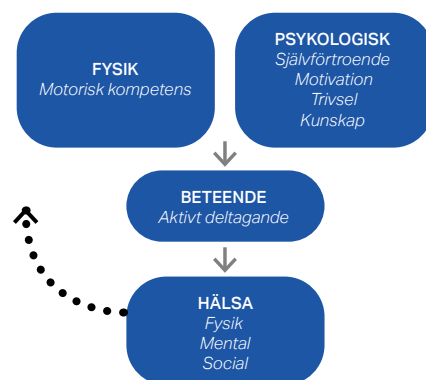
Syftet med *Handslaget* var att skapa oreglerade miljöer, platser som skilde sig från de traditionella idrottsytorna präglade av tävling och prestation. Intentionen var att platserna, spontana idrottsytor, skulle bli mer tillgängliga då de anlades i människors närmiljö, ofta i anslutning till skolor. Cirka hälften av ytorerna utgjordes av en konstgräsplan med fotbollsmål och basketkorgar. Riksidrottsförbundet utvärdering visade att de tänkta målgrupperna,

grupper med låg socioekonomisk status, flickor och stillasittande ungdomar inte blev de som nåddes av satsningen. Istället dominerades platserna ämnade för spontanidrott, av redan aktiva pojkar. Utvärderingen visade även att närdrottsplatserna misslyckades med att öka nivåerna av spontan fysisk aktivitet. Slutsats blev att miljöerna var lika prestationsinriktade och kravfyllda som förenings- och skolidrottens vilket fick de tänkta målgrupperna att backa (Fahlén 2007).

PHYSICAL LITERACY – RÖRELSERIKEDOM

The International Physical Literacy Association (2019) beskriver att rörelserikedom utgörs av: motivation, självförtroende, fysisk kompetens och kunskap/förståelse (se figur 8 och 9). Det psykiska, sociala, fysiska och idrottsliga. På Arkdes konferens *Får barnen plats i framtidens städer?* beskriver professor Dean Kriellaars att rörelserikedom handlar om att skapa förutsättningar för att alla individer ska vilja, våga och kunna vara fysiskt aktiva. Människor som har motivation, självförtroende, fysisk kompetens och kunskap kommer vara fysiskt aktiva och fortsätta röra på sig resten av livet (Arkdes 2019).

Figur 8: Graf som beskriver händelsekedjan för rörelserikedom som en självförstärkande process (Arkdes 2019)



MOTIVATION

I artikeln "Achievement motivation" skriver Nicholls att motivation kan vara uppgiftsorienterat eller resultatorienterat. Uppgiftsorienterad motivation fokuserar på individens egen prestation och utveckling. Resultatorienterad motivation fokuserar på jämförelser och tävling. Ett motivationsklimat som är uppgiftsorienterat leder generellt till mer glädje, tillfredsställelse och intresse. Det orsakar även mindre oro. Det resultatorienterade motivationsklimatet kan främja motivationen om personen redan har ett högt självförtroende. (Nicholls 1984)

SJÄLVFÖRTROENDE

Koehn, Pearce och Morris beskriver att det finns tre faktorer som påverkar självförtroende vid fysisk aktivitet: prestation, självreglering och socialt klimat. I artikeln "The intergarated model of sport confidence" skriver författarna att självförtroende uppnås genom att prestera, ha möjlighet att reglera sina handlingar och att utöva aktiviteten tillsammans med vänner. (Koehn, Pearce och Morris 2013)

FYSISK KOMPETENS

I boken "Åldersanpassad fysisk träning för barn och ungdom" skriver Tonkonogi och Bellardini att allsidig träning är grundläggande. Både ur ett idrottsligt och etiskt perspektiv. Barnet bör träna alla förmågor även de som inte har en tydlig koppling till den specifika idrottsgrenen. Allsidig träning skapar en bred fysisk kompetens och förutsättningar för att upptäcka

aktiviteter som barnet uppskattar. (Tonkonogi och Bellardini 2017)

KUNSKAP/FÖRSTÅELSE

Thedin Jakobsson beskriver i avhandlingen "Vilka stannar kvar och varför? - en studie om ungas föreningsidrottande under uppväxtåren" att individer som fått en förståelse och en känsla av sammanhang är de som stannar kvar i idrotten. En annan gemensam faktor för barn och unga som fortsätter idrotta är att de utövar flera sporter och gör det tillsammans med vänner eller föräldrar. (Thedin Jakobsson 2015)

Figur 9: Beskrivningar av de fyra kriterierna för rörelserikedom: motivation, självförtroende, fysisk kompetens och kunskap/förståelse (The International Physical Literacy Association 2019)

"VIVET ATT FYSISK AKTIVITET MINSKAR RISKEN FÖR EN RAD SJUKDOMAR BÅDE FYSISKA OCH PSYKISKA. ALLAVET DETTA MEN DET ÄNDRAR INTE BETEENDE. ATT VETA BETYDER INTE ATT GÖRA."

- Dean Kriellaars, professor, University of
Manitoba (Arkdes 2019)

Kriellaars vill skapa rörelserika människor som vill bli aktiva som då blir tränade. För att göra det behövs en bredd av utmaningar för olika förmågor och olika intressen. Om utmaningen är för svår kommer människor att backa. Om utmaningen är för lätt kommer människor att backa. Vi behöver inkludera alla åldrar och alla förmågor (Arkdes 2019). Van Hecke et al. har gått igenom och analyserat 31 studier som behandlar utemiljöer kopplade till ungdomar och fysisk aktivitet. Resultatet visar att planerare ofta misslyckas i anpassningen av funktioner och utbud utifrån ålder, utmaning och intresse (Van Hecke et al. 2018).

Utöver utmaningar för olika förmågor och intressen argumenterar Dean Kriellaars även för att inkludera lustfylldhet och det sociala i rekreation, sport och utbildning eftersom glädje och vänskap är de två viktigaste faktorerna varför barn fortsätter en aktivitet (Arkdes 2019).

GLÄDJE OCH VÄNNER

Riksidrottsförbundets studier visar att ungdomar ofta uppfattar träningen som ytterligare ett krav. Många tonåringar upplever att skolan tar upp allt mer tid och fritiden ses

som begränsad. Därför slutar ofta barn som kommer upp i tonåren att träna i föreningar och övergår istället till träning i egen regi med gym, löpturer etc. Enligt studier värdesätter många ungdomar att själva bestämma när, var och hur de ska träna och uppskattade möjligheten att kombinera träning med umgänge. Träningen blev snarare ett sätt att umgås med vänner (Hedenborg & Larneby 2016).

Riksidrottsförbundets studie och Kriellaars resonemang om att inkludera vänskap blir extra intressanta då de kompletteras med en avhandling som studerat kopplingen mellan fysisk aktivitet och psykisk hälsa bland 15 och 16-åringar i Norge. Resultatet visade att mer fysisk aktivitet inte nödvändigtvis resulterade i bättre psykisk hälsa. Däremot rapporterade ungdomar som var fysiskt aktiva inom ett socialt sammanhang exempelvis en idrottsförening signifikant mindre psykiska besvär. Sambandet var oberoende av både socioekonomi och andra hälsorelaterade vanor (Løvheim Kleppang 2018).

SOCIALA MILJÖER FÖR RÖRELSE

Munch et.al (2007) presenteras sju begrepp i boken *Arkitektur, Kvinder og Idraet* som har potential att uppmuntra rörelse. Begreppen och innehållet har stora likheter med teorier om vad som skapar livfulla, sociala platser. Därför kompletteras begreppen med text från analys- och arkitekturkontoret Inobis (2014) bok *Att Bygga Mötesplatser – en introduktion till strategisk interstrukturförsörjning* samt Jan Gehls (2010) bok *Cities for People*.

1 STIMULANS väcker människors intresse som vidare kan leda till aktivitet. Stimulans kan uppkomma genom att utmana människors sinnen. Dofter, ljud, ljus, färger, form och material utgör verktyg för att väcka intresse (Munch et.al 2007). För att skapa en mötesplats krävs det att det finns något som stimulerar människor

att ta sig till platsen. Aktivitetsmöjligheter i olika former är ofta starka attrahenter (Inobi 2014). Gehl (2010) skriver att aktiviteter bidrar med saker att göra, titta och lyssna på som alla tre medverkar till att skapa levande och sociala platser.

2 TRYGGHET (se figur 10) är en nyckel till att få människor att uppehålla sig på en plats. En otrygg plats passerar människor bara igenom (Gehl 2010). Munch et.al beskriver att trygghet är en förutsättning för att människor kunna fokusera på en specifik aktivitet. Trygghet är angeläget för alla grupper i samhället och krävs för att skapa inbjudande och aktiva stadsrum. Ofta är det särskilt viktigt för kvinnor och äldre (Munch et.al 2007).

3 TYDLIGHET krävs för att en miljö ska bli orienterbar. Platsens miljö- och

aktivitetserbjudanden ska tydligt framgå och vara lättillgängliga (Munch et.al 2007). Enligt Inobi kan tydliga stämningar och riktlinjer för platsen främja aktivitet och möten. För att livfulla sociala platser ska uppkomma måste människor uppleva att det är tillåtet och möjligt att sätta sin prägel och leva ut på platsen. Tydlighet, enkelhet och lekfullhet påverkar positivt människors vilja att delta (Inobi 2014).

4 AVSKILDHET/ZOONERING tillgodoser olika behov och nivåer av interaktion. Miljöns funktioner och utbud bör delas upp i offentliga, halvoffentliga och privata rum (Munch et.al 2007). Gehl har tagit fram mått för olika nivåer av interaktion där den privata zonen sträcker sig cirka 45 cm ut från kroppen. Den personliga zonen upp till 130 cm och den sociala 3,75 meter. Sista zonen är den offentliga som är allt bortom 3,75 meter (Gehl 2010).

DN 2019-11-28, Stockholmarna blir allt mer otrygga

Stockholmarna upplever sig allt mer otrygga skriver Mia Tottmar i Dagens Nyheter. Artikeln hänvisar till Länsstyrelsens stora medborgarundersökning. Den visar att andelen som känner sig otrygga har ökat kontinuerligt de senaste åtta åren. Värst är det i centrala Stockholm, på gator och torg, där 61 procent känt sig otrygga under det senaste året. Nära hälften – 45 procent – av Stockholms invånare har under det senaste året varit oroliga för att utsättas för våld. Det är en ökning med nio procent jämfört med 2011. Motsvarar ökning syns inte för de som faktiskt utsatts för våld. En av tio Stockholmare uppger att de utsatts för våld eller hot om våld under de senaste 12 månaderna.

Konflikter i kriminella kretsar har lett till att det dödliga våldet ökat de senaste åren. I övrigt visar statistik att utsatthet för brott och våld i Sverige minskar. Den faktiska tryggheten har ökat över tid. Gunhild Graseman, analytiker på länsstyrelsen berättar att det handlar om en självupplevd otrygghet. Den kan anses mer eller mindre berättigad men får märkbara följder för individen. 30 procent bland yngre kvinnor har avstått från en eller flera aktiviteter under de senaste tre månaderna. Det motsvarar 60 000 personer. (Tottmar 2019)

Figur 10: Trygghet är en nyckel till sociala och aktiva platser. Men trenden visar att människor blir allt mer otrygga på stadens gator och torg.

5 SOCIAL INTERAKTION kan betraktas som en attraktion i sig. Människor söker sig dit människor är. Därför är det viktigt att människor både har möjligheten att röra sig i offentliga rum men även att vistas och stanna där. När stadens rum är planerade med hänsyn till den mänskliga skalan tenderar den sociala interaktionen att öka. Valfungerande och trivsamma stadsrum leder till högre grad av rekreation och människor blir mer fysiskt aktiva (Gehl 2010). Munch et.al (2007) beskriver att platsernas funktion, disponering och utbud sätter förutsättningarna för spontan social interaktion. Inobi menar att interaktion kan främjas med sociala katalysatorer. En social generator är något som initierar och underlättar mötet mellan människor. Det kan vara en oväntad händelse, ett event eller ett objekt. Interaktion uppkommer ofta när det är något som överraskar i vardagen och sätter normaliteten lite ur spel. Enkla och okomplicerade aktiviteter utgör ofta goda sociala generatorer. Något som många människor kan relatera till, samlas kring och delta i (Inobi 2014).

6 KOMFORT uppfylls om platsen, dess inslag och funktioner är utformade för att stödja vistelse (Munch et.al 2007). Gehl beskriver att en plats med hög komfort är planerad efter den mänskliga skalan och har estetiskt tilltalande inslag som hög detaljrikedom, fina vyer, naturmaterial och vegetation. Miljön bör inkludera sittplatser, vara tillräckligt rymlig, och erbjuda kvalitet. Bra mikroklimat är också viktigt då platsen helst ska fungera i alla väder (Gehl 2010).

7 IDENTITET är grundläggande eftersom människor speglar sig i sin omgivning. Genom kultur och materiella ting uttrycker människor sin identitet. Attraktiva platser lyckas ofta passa in och komplettera människors identitet. Genom att varsamt och medvetet arbeta med uttryck som signalerar olika värden kan vi framkalla levande och aktiva platser. (Munch et.al 2007)

PROCESSEN

Avsnittet "Processen" beskriver hur en omvandling kan ta fart. Först redogörs för vad temporär landskapsarkitektur är och hur den används. Vidare beskrivs hur ungdomar ofta utesluts när staden planeras. Ett svar är att rita platser för tillhörighet och tillit. När omvärlden går att påverka blir den inkluderande.

TEMPORÄR ARKITEKTUR – NYA PERSPEKTIV

1984 skapade Jenny Holzer konstverket *You Live the surprise results of old plans*. Verket är en träffande beskrivning av arkitekturens och planeringens dilemma. Vardagen behöver inte sällan anpassa sig efter och förhålla sig till strukturer som planerades och byggdes för en annan framtid än vår.

Idag har röster för barn och ungdomars plats i staden börjat höras världen över. Rörelsen vinner mark, från medborgarledda projekt till städernas övergripande politik. Men att fatta stora och långsiktiga beslut är ofta svårt inom planering. Bishops och Williams beskriver att planerare, politiker och andra beslutsfattare ofta saknar makt och resurser att besluta om långsiktiga satsningar. Som ett komplement har många städer börjat använda temporära inslag för att testa visioner och experimentera med lösare stadsplaner. Genom en flexibel planering kan tillfälliga inslag och aktiviteter influera och inspirera utvecklingen av staden. Det temporära är därför en betydelsefull nyckel till förnyelse och tillväxt (Bishop & Williams 2012). Temporär landskapsarkitektur kan visa på stadens möjligheter. Det temporära kan ge människor en ny och annorlunda bild av vad det offentliga stadsrummet kan vara. Genom att skapa något nytt på platsen får också människor en ny relation och känsla till den (Olsson 2013).

"ART DOES NOT SHOW PEOPLE WHAT TO DO, YET ENGAGING WITH A GOOD WORK OF ART CAN CONNECT YOU TO YOUR SENSES, BODY, AND MIND. IT CAN MAKE THE WORLD FELT. AND THIS FELT FEELING MAY SPUR THINKING, ENGAGEMENT, AND EVEN ACTION."

– Olafur Eliasson (Eliasson & Eggel 2016)

UNGDOMAR I STADEN

Ungdomsforskaren och urbansociologen Mats Lieberg har studerat ungdomars användning av staden. Hans forskning visar att användandet generellt minskar i tonåren (Lieberg 1994). Patcy Eubanks Owens, professor i landskapsarkitektur och miljödesign, menar att samhällsplanerare av olika anledningar konsekvent utesluter funktioner och kvaliteter som värdesätts av ungdomar. Målgruppen designas, medvetet eller omedvetet, bort från offentliga miljöer (Owens 2002). En anledning är att samhället under lång tid har betraktat ungdomar som problematiska. Att de är stökiga och högljudda även farliga. Misstänksamheten resulterar i att planerare minimerar ungdomars tillgång till våra gemensamma platser. (Lieberg 1994).

Samtidigt visar forskning att ungdomar är viktiga sociala aktörer och agenter för förändring som bidrar både till sin egen och samhällets utveckling. Argumenten för att göra deras platsanvändande legitim är många (Wales 2018). Owens argumenterar att ungdomars vistelse i offentliga miljöer

behöver göras legitim då det är en viktig del i deras utvecklingsprocess. Välkomnande urbana miljöer bidrar bland annat till känslan av tillhörighet till samhället, egen identitetsbildning, social kompetens och socialt ansvarstagande (Owens 2017).

TILLHÖRIGHET OCH TILLIT

Elisabeth Lilja, docent i urbansociolog vid Stockholms universitet, menar att vi knyter an till platser genom våra kroppar, sinnen och känslor. Det är i vardagen som känslorna bearbetas och att utveckla känslor av tillhörighet tar tid. Omgivningen, våra vardagsmiljöer, bildar en viktig utgångspunkt för vår identifikation. Miljöerna är en form av meningsbärare där det yttre rummet påverkar vårt inre rum. Platser kan bidra till att vi upplever oss värdiga och respekterade men även det motsatta. God arkitektur och planering förmedlar värden som stärker individers självkänsla och självrespekt, tillhörighet och tillit. (Lilja 2002)

Frågan om tillhörighet och tillit är även aktuell inom näringslivet. Studier visar att formalism inom företagskulturer ofta försvårar tillvaratagandet av människors potential. Strukturen försvårar även interaktion och samverkan något som hämmar utvecklingen (Bringselius 2017). Idag finns en trend inom näringslivet att istället bygga arbetet på tillit. Mindre tillsyn och kontroll och ett större förtroende för människor. Näringslivet, relationer mellan människor eller samhällen i stort - oavsett sammanhang är tillhörighet och tillit en grundförutsättning för ett gott liv, väl fungerande strukturer och sammanhang (Blennberger 2017).

Janis Whitlock (2007), doktor i utvecklingspsykologi, beskriver hur ungas upplevelse av tillhörighet till platsen och tillit samhället påverkas av miljöns förutsättningar och erbjudanden. Miljöerbjudanden är subjektiva, platser tolkas och används olika

av olika personer. Något som upplevs som ett miljöerbjudande för en person behöver nödvändigtvis inte vara det för en annan (Kyttä 2002). Platser med få upplevelser eller begränsande miljöerbjudanden blir exkluderande, ointressanta även frustrerande. Platsrelaterad frustration kan utlösa vandalisering och andra destruktiva handlingar (Matthews et al 1997).

Att förstå ungdomars behov och intressen är nyckeln till skapandet av platser som främjar deras delaktighet, tillhörighet och välbefinnande (Owens 2017). Lieberg (1994) beskriver att ungdomar stimuleras av en mångfald och variation av aktiviteter där ramverket inte är för styrande. Whitlock menar att delaktighet i kreativa handlingar ofta bidrar till ungas känsla av tillhörighet. En möjlighet och ett tillfälle att påverka sin omgivning (Whitlock 2007).

FÖRÄNDERLIGA PLATSER – PÅVERKNINGSBAR OMVÄRLD

I boken *Your Engagement has Consequences* beskriver Olafur Eliasson sin syn på staden och dess platser. Många betraktar stadens platser som något statiskt snarare än som något föränderligt och påverkningsbart. Genom konst vill Eliasson göra stadens oföränderliga platser föränderliga. Han menar att platser inte är platser utan en mänsklig interaktion – det är vi som definierar platserna och dess identitet. Vår upplevelse och definition färgas av vår relation till platsen, minnen och erfarenheter. Platser har därför en inneboende potential i att omvärderas och omförhandlas. Eliasson vill visa att vår omvärld är en subjektiv konstruktion och därför påverkningsbar. Han menar att det är enklare påverka sin omgivning om den ses som en subjektiv konstruktion istället för en objektiv sanning. (Eliasson & Eggel 2016)

Genom att integrera och involvera personer i konstverk vill Eliasson väcka frågor kring hur vi uppfattar och ser vår omvärld. Hans konst svarar mot betraktarens rörelser och interaktion.

Verket förändras och omskapas. När besökaren förändrar konstverket, förändrar även han eller hon sin omgivning. Eliasson menar att människor blir delaktiga och känner tillhörighet till sin omgivning när de upplever att den går att förändra. När omvärlden går att påverka blir den inkluderande. (Eliasson & Eggel 2016)

KONST OCH ARKITEKTUR SOM REDSKAP FÖR FÖRÄNDRING

Konst är ett maktmedel skriver Sebastian Danielsson i Tidningen Grundsolan. Konst uttrycker ofta åsikter. Det kan vara ett medel och redskap för att uppnå förändring. Genom historien har konst ofta använts politiskt, både som protest och i maktens tjänst. I artikeln säger Anna Micro Vikstrand, forskare vid konstvetenskapliga institutionen på Uppsala universitet, att konst talar till våra känslor och blir därför ett effektivt sätt att lyfta frågor, framföra budskap och belysa orättvisor. Konsten får oss att själva uppleva och känna. Kontexten är också betydelsefull. När vi exempelvis läser tidningen är vi beredda på att mötas av katastrofer, krig, svält, hemlöshet. Vi är inställda på att möta orättvisorna. Men när vi ser ett konstverk eller en pjäs, hör musik eller upplever en plats är vi inte förberedda på samma sätt. Därför blir budskapet starkare och orättvisorna sätter ett djupare intryck. (Danielsson 2017)

**”DET UNDERBARA MED
ARKITEKTUR ÄR ATT DET
ÄR EN KONST – INGET
MER. DET HEMSKA MED
ARKITEKTER ÄR ATT DE INTE
ALLTID ÄR KONSTNÄRER.
/.../ ARKITEKTUR ÄR
VARKEN EN HALV ELLER EN
ÖVERORDNAD KONST. DET
ÄR EN KONST – VARKEN MER
ELLER MINDRE.”**

– Aldo Van Eyck (*Form/design center 2019*)

REFERENSprojekt

I detta avsnitt redogörs för tre projekt med beskrivningar av utmaning, idé och utformning samt vad jag tar med mig ifrån de olika referensprojekten.

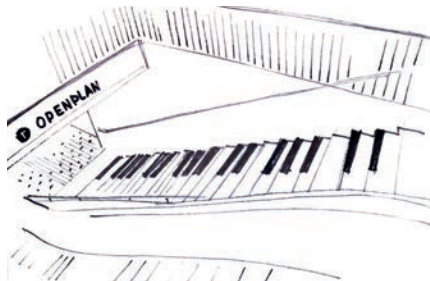


Bild 9: Pianotrappan vid Odenplan

ROLIGHETSTEORIN

UTMANING:

2009 stod Volkswagen inför utmaningen att marknadsföra och uppmärksamma bilmärkets nya miljöprogram, BlueMotion Technologies (Gyllene hjulet 2010). Uppgiften ledde till frågan; *hur kan design uppmuntra klokare beslut och ett hälsosamt beteende?*

IDÉ OCH UTFORMNING:

Istället för en vanlig reklamkampanj skapades en teori som skulle spegla miljöprogrammets vision: människor tar förnuftiga beslut om det förnuftiga görs roligt. Rolighetsteorin manifesterades genom interaktiva installationer, installationer i staden och människors vardagsmiljöer. En trappa i Odenplans tunnelbana förvandlades till ett enormt piano. Resultatet: 66 % fler valde att gå upp för trappan

istället för att ta rulltrappan jämfört med en vanlig dag. En återvinningsstation för tomglas förvandlades till ett interaktivt arkadspel. Bara 2% slängde sina tomglas i den traditionella återvinningsstationen. På St Eriksplan samlade "Världens djupaste soptunna" dubbelt så mycket skräp som platsens kringliggande soptunnor. Volkswagens slutsats: "Glädje kan uppenbarligen ändra beteende". (Gyllene hjulet 2010)

VAD KAN JAG TA MED MIG:

Rolighetsteorin ger ingångar och inspiration till hur design kan ändra människors beteende till det bättre. Projektet visar att motivation kan väckas med glädje. Att vi instinktivt vill ha roligt. Rolighetsteorin tangerar och bekräftar mycket av det som framkommit i litteraturstudien exempelvis Kriellaars resonemang kring glädje och vännar som främsta motivator till att fortsätta en fritidsaktivitet. Installationerna utgör även konkreta exempel på hur vi kan uppmuntra rörelse och uppmuntra en aktiv vardag.



Ett klipp om Pianotrappan

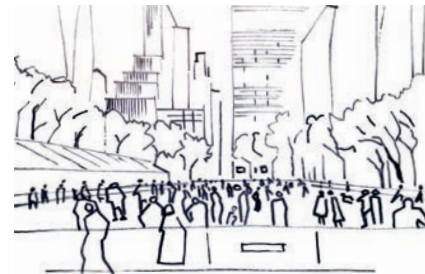


Bild 10: Skridskorink i Bryant Park, New York

BRYANT PARK OCH THE POWER OF TEN

UTMANING:

Bryant Park Corporation grundades 1980 med intentionen att ge nytt liv åt den då nedgångna och eftersatta parken (Bryant Park 2020). *Hur skapas livfulla platser? Platser där många människor och målgrupper upplever sig inkluderade?*

IDÉ OCH UTFORMNING:

Teorin bocom Bryant Park i New York kallas The Power of Ten och kan ses som ett verktyg för att skapa levande platser med stor aktivitet. Teorin säger att om människor har tio stycken anledningar eller fler till att vara på en plats kommer platsen att bli både använd och uppskattad. Exempel på miljöerbjudanden kan vara platser att sola på, musik att lyssna på, mat att äta, sport eller spel att spela och utsikt eller människor att betrakta (Project for Public Spaces 2009). Jan Gehl (2010) skriver att skapandet av livfulla platser är en självförstärkande process. Eftersom människor tenderar att dra sig dit människor är skapar händelser fler händelser. Någon ting händer på en plats för att någonting händer där.

I Bryant Park finns mängder med fria aktiviteter, kurser, events och mer att ta del av året runt. Besökare kan exempelvis låna sällskapsspel, spela minigolf, åka skridskor, träna capoeira,

yoga och fäktning, delta i poesikvällar och sticka. (Bryant Park 2020)

Idag är Bryant Park en av New Yorks mest uppskattade platser och främsta turistattraktioner. Bryant Park Corporations vision är att skapa en rik och dynamisk park med kulturella och intellektuella inslag för både New York-bor och turister. På hemsidan beskrivs hur skötsel och det stora utbudet av gratis aktiviteter gjort parken till en trygghetsfaktor. Med tusentals besökare, alla timmar på dygnet, förebygger parken stök och brott. (Bryant Park 2020)

VAD KAN JAG TA MED MIG:

Bryant Park och The Power of Ten ger kunskap, konkreta och handgripliga teorier kring hur aktiva och livfulla platser kan skapas. Genom ett stort antal aktiviteter med blandat utbud kan fler målgrupper med varierande intressen och behov nås. Bryant Park är även ett viktigt och bra exempel på kopplingen mellan aktivitet, befolkade platser och trygghet.



Bryant Parks utbud och kalendarium



Bild 11: Skanderbeg-torget, Tirana

TIRANA

UTMANING:

2015 visade en undersökning att Tiranans föräldrar spenderar mer tid och pengar på bilen än på deras barn (Laker 2018). *Hur kan barnens behov synliggöras i staden? Och hur kan staden utvecklas till att bli barnvänlig?*

IDÉ OCH UTFORMNING:

Under sitt första år som borgmästare i Tirana, Albanien tog Erion Veliaj 40 000m² mark från illegal exploatering och omvandlade det till 31 nya lekplatser. I en stad med brist på medel har företag sponsrat upprustningen av förskolor och daghem. Tio nya förskolor är i färd att byggas via offentlig-privata partnerskap. Upprepade trafikstängningar på det stora Skanderbeg-torget (se *bild 11*) övertygade invånarna att acceptera det som ett permanent bilfritt utrymme för stadens barn. Var tredje månad expanderar ytan för barn och fotgängare med ytterligare en bilfri gata. Slutmålet är att stadens centrum så småningom blir helt bilfritt. (Laker 2018)

Tirana har också ett "kommunfullmäktige för barn", där unga representanter möter borgmästaren, debatterar och tar sina resultat tillbaka till skolan. Det fantastiska med barnen, säger Veliaj, är att de inte har någon dold agenda - och de är de bästa förespråkarna för att övertyga sina föräldrar att återvinna, gå och cykla till skolan. (Laker 2018)

VAD KAN JAG TA MED MIG:

Tirana är ett viktigt och användbart exempel på hur planering kan främja barn och unga i staden. Exemplet visar hur barnens perspektiv och rätt till staden kan lyftas. Projektet ger även ingångar och idéer till omvandlingsprocessen mot en barnvänligare stad. Angreppssättet liknar en form av aktivism där upprepade aktioner övertygar invånare och förändrar beteende.



Ted-tal där Erion Veliaj berättar om processen mot en barnvänligare stad



GESTALTNING

Avsnittet besvarar huvudfrågan: Hur kan temporär landskapsarkitektur, med utgångspunkt i en förkunskap om hur denna kan samverka med platser, initiera en utvecklingsprocess mot en attraktivare stad för ungdomar? Förslaget Sommarlovsstad presenteras i form av en produktkatalog.

SOMMARLOVSSTAD

2020

Bild 12: Framsida, Sommarlovsstad - produktkatalog

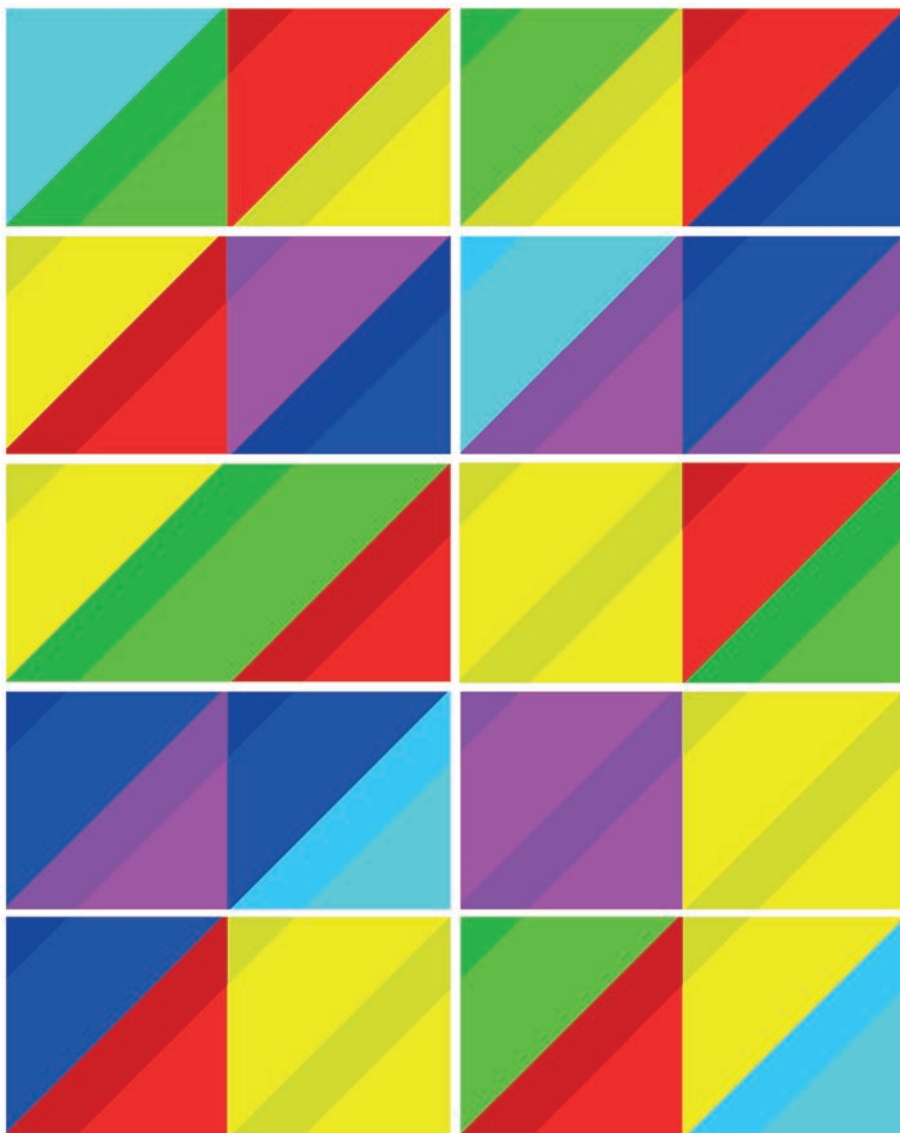


Bild 13: "S" som i Sommarstad. Logotypen för Sommarlovsstad. Delar av logotypen bryts ut och bildar träskivornas utformning. Logotypen blir ett pussel där bitarna återfinns i olika delar av staden.

SOMMARLOVSSTAD

Ungdomar har i många sammanhang betraktats som problematiska. Stökiga och farliga. En misstänksamhet som resulterat i att ungdomars tillgång till våra gemensamma platser minimerats. Idag finns få inslag och upplevelser som triggar ungdomars upptäckarglädje och utveckling. Staden är de vuxnas värld.

Samtidigt vet vi att städer som erbjuder barn och ungdomar ett brett utbud av möjligheter, utmaningar och rörelsefrihet bidrar till ett hälsosamt liv med minskat stillasittande och ökad fysisk aktivitet. Vi vet också att en bra stad för barn är bra för alla invånare. Sommarlovsstad prövar hur vi med ungdomars perspektiv på våra gemensamma platser kan vända en trend från otrygga, inaktiva och anonyma offentliga rum till en trivsammare, tryggare och aktivare stadsmiljö (se figur 11).

OMVANDLINGSPROCESSEN



DÅTID

1916 - PARKLEKEN I VASAPARKEN ÖPPNAR
FÖR 100 ÅR SEDAN FANNS CA 5600 BILAR I SVERIGE

1950 -TALET MEDELKLASSEN SKAFFAR BIL

FRÅN 1964 HAR UTHÅLLIGHETEN HOS BARN MINSKAT MED 5% FÖR VARJE ÅRTIONDE

1980 - 200 BEMÄNNADE PARKLEKAR I STOCKHOLM

2008 ÅR DET 54 PARKLEKAR KVAR

2015 KOSTAR PSYKISK OHÄLSA SAMHÄLLET 230 MILJARDER

2016 ANVÄNDER 76% AV 15-ÅRIGAR MOBILEN MER ÄN 3H/DAG.

NUTID SOMMARLOVSSTADEN

GENOMSNIITTET FRITYTA I LANDET ÅR 45M², VILKET MOTSVARAR UNGEFÄR TRE PARKERINGSPLATTSER

STOCKHOLMARE BLIR ALLT MER OTRYGGA

BARN HJÄRTA OCH BLODKÄRL ÅR 15% SÄMRE ÄN VAD DERAS FÖRÄLDRAVAR VID SAMMA ÅLDER

2018 FINNS ÖVER 5 000 000 BILAR I SVERIGE

2020 BLEV BARNKONVENTIONEN LAG I SVERIGE

SOMMAREN 2020 BLIR STOCKHOLM, SOLNA, SUNDBYBERG OCH BOTKYRKA SOMMARLOVSSTÄDER

GRÖNA YTOR ÖKAR OCH HÄRDGJORDA YTOR MINSKAR

BILFRIA GATOR BLIR PERMANENTA RUNT OM I STADEN OCH ANDRA TRANSPORT-MEDEL PRIORITERAS
2029 ÅR STOCKHOLM KULTURHUVUDSTAD. STADENS NYA SATSNING PÅ BARN MANIFESTERAS MED SOMMARLOVSSTAD PÅ SERGELS TORG

FRAMTID

FÖRÄNDRINGEN SKER STEGVIS. BARN OCH OCH UNGDOMAR BLIR EN SJÄLVKLAR DEL AV STADSMILJÖN

Figur 11 & Bild 14: Sommarlovsstad påbörjar en omvandlingsprocess mot en barnvänligare stad.



KONCEPT

Konceptet *FRITIDSGÅRDEN* syftar till sociala platser med lustfyllda inslag där ungdomar kan ta plats. På landets fritidsgårdar får ungdomar stor frihet och högt inflytande över verksamhetens utformning. Sport, musik och sällskapsspel är återkommande inslag. I fritidsgårdens anda erbjuder Sommarlovsstaden häng och aktiviteter som attraherar, stimulerar och utmanar ungdomar. Byggblock, spelbord, bibliotek, poesiplank, solrosfält, pingisbord, högtalare, first aid kit och krusning utgör temporära installationer som placeras ut på en eller flera platser, som solitärer eller i olika konstellationer.

TILLIT, TRYGGHET, LEKFULLHET OCH RÖRELSE

Barn och ungdomar som samhällsgrupp är extra beroende av platser i det offentliga rummet eftersom de saknar både större makt, ekonomiska medel och tillgång till många av vuxenvärldens arenor. Sommarlovsstaden utforskar ett nytt betraktelsesätt på våra gemensamma platser, en ny åskådning som vänder upp och ner på hur vi tänker kring deltagande, tillhörighet och trygghet. Hypotesen är:

Generositet i form av löst material garanterar innanförskap där alla, oavsett ålder, intresse och förmåga kan delta och bli en del av platsen. Tilliten till människor signalerar trygghet och en omsorg som sprids.

Sommarlovsstadens installationer bygger alltså på generositet och tillit där löst material sänker trösklarna att delta. För barn, ungdomar och

Träning som fritidsform > rörelse i vardagen

Sommarlovsstaden skiftar fokus från fysisk aktivitet som fritidsform till fysisk aktivitet som vardagssyssla. Från idrott, motion och träning till lustfylld rörelse i vardagen. För majoriteten grundar sig inte en aktiv livsstil på tillgången till konstgräsplaner, hinderbanor eller utegym. Det grundar sig i vänskap och glädje. Den sociala interaktionen, att titta på människor och att vara tillsammans med vänner är det primära. Fysisk aktivitet kommer som en bonus av att ta sig till platserna, inspireras och ta del av utbudet. Installationerna i sig skapar inte nödvändigtvis rörelse men de bidrar till att bredda utbudet och möjligheterna i det offentliga rummen. Fler miljöerbjudanden och fler utmaningar för olika förmågor och intressen bidrar till ett hälsosamt liv med minskat stillasittande och ökad fysisk aktivitet. Med attraktiva vardagsmiljöer skapar Sommarlovsstaden aktiva livsstilar.

alla andra i staden. Deltagande och en känsla av ägandeskap gör oss mer benägna att vårda och bevara, framförallt inte förstöra. Detta nya betraktelsesätt och åskådning kommer med en villighet att ta risker. En del material kommer att försvinna. Det är en negativ aspekt i sammanhanget. Men vinnet måste ställas i relation till vad vi kan vinna i form av delaktighet, aktivitet, glädje, trygghet, tillit, minskad vandalisering, vänskap och gemenskap.

STÄRKA UNGDOMARS PLATS I STADEN

Platser är inte platser utan en mänsklig interaktion – det är vi som definierar platserna och dess identitet. Vår upplevelse och definition färgas av vår relation till platsen, minnen och erfarenheter. Platser har därför en inneboende potential i att omvärderas och omförhandlas. Vår omgivning är meningsbärande. Det yttre rummet påverkar vårt inre rum. Miljöer med många erbjudanden och förutsättningar för aktivitet upplevs välkomnande, stimulerande och tilltalande. Vi känner oss värdiga och respekterade.

Hur raderar vi fördomarna som finns mot ungdomar idag? Och hur stärker vi deras plats i staden? Sommarlovsstaden adderar lager till de offentliga rummen som utgår från ungdomars behov och intressen. Med inslag ur ungdomars värld skapas förutsättningar för ungdomarna att utveckla en känsla av tillhörighet till staden och dess platser. Installationerna, den temporära landskapsarkitekturen, synliggör också och lyfter fram ungdomar i staden vilket bidrar till att göra deras vistelse legitim. Stadens invånare formar nya minnen och får en ny relation till våra gemensamma platser och till målgruppen ungdomar.

Kultur, lek, träning, konst - en självförstärkande process

För att Sommarlovsstaden ska bli framgångsrik måste den först och främst skapa mötesplatser. Konceptet måste erbjuda tillräckligt intressanta inslag för att locka både barn, ungdomar, vuxna och äldre. Människor gillar undantag. Med stöd i teorin The Power of Ten utvecklat av Project for Public Space, erbjuder Sommarlovsstaden en mångfald av aktiviteter för att inkludera fler åldrar, förmågor och intressen. Installationerna utgör sociala objekt, transkulturella inslag, som alla människor kan relatera till, samlas kring och delta i. Gratis aktiviteter blir lustfyllda inslag i staden som skapar sociala platser. Med fler människor i rörelse under större delar av dygnet förebygger även installationerna stök och brott. Sommarlovsstaden är en trygg stad.

Figur 12: Om att aktivera barn, ungdomar, vuxna och äldre.

Figur 13: Om att skapa levande miljöer.

UTFORMA OCH BYGGA - EN MEDSKAPANDEPROCESS

Konstruktionerna är enkla och består, med några få undantag, av endast regler och plywood. Det öppnar för medskapandeprocesser. Formerna för processen kan se olika ut beroende på projektets förutsättningar. Finns det sommarjobbade ungdomar som kan bygga? Eller som utvecklar projektet med idéer på nya installationer? Kan projektet bli en del av bild och form undervisningen där elever tar fram en grafiska utformning och målar träskivorna? Det är väl känt att en plats som utformats med och av användarna inte utsätts för skadegörelse i lika hög grad. Medskapande alstrar ett engagemang och en känsla av ägandeskap som säkerställer att installationerna tas om hand - och att de används!

SEMITEMPORÄR LANDSKAPARKITEKTUR

Temporär landskapsarkitektur kan visa på stadens möjligheter. Med nya inslag får invånarna en ny relation till stadsrummen. Det temporära är därför en viktig nyckel till förnyelse och tillväxt. Samtidigt är risken stor att det temporära endast blir en parentes i stadens utveckling. När inslagen försvinner från gator, parker och torg riskerar de även att försvinna ur människors medvetande och intresse.

Barns och ungdomars rätt till staden får inte bli en parentes. Ämnet är viktigt för att tillåtas falla i glömska. Deras perspektiv måste fortsätta lyftas och synliggöras. Installationernas konstruktioner gör att de enkla att montera upp och ner, fraktas och bilda inslag på nya platser. En form av semitemporär arkitektur. På somrarna bildar installationerna lekfulla noder i staden. Under vintrarna lever de vidare och omprövas i nya miljöer. Installationerna blir inslag på stadens fritidsgårdar, skolor, museer, bibliotek, sjukhus och myndigheter. Upprepade aktioner kommer

övertyga invånare och beslutsfattare om barn och ungdomar rätt till staden.

LOGOTYP OCH FÄRGSÄTTNING

Sommarlovsstaden är en hybrid av olika aktiviteter och upplevelser som ligger i gränzonen mellan kultur-lek-träning-konst. Genom att kombinera olika uttryck och aktiviteter blir platserna mindre kodade och mer utforskande. Med olika geometriska former och klara färger beskrivs variationen och mångfalden i projektets logotyp (se bild 13). Delar av logotypen bryts ut och bildar träskivornas utformning. Logotypen blir ett pussel där bitarna återfinns i olika delar av staden. Greppet bidrar både till igenkänning och en lust att röra sig och upptäcka staden.

De starka och lysande färger markerar installationerna och bildar till ett lekfullt uttryck som fångar människors uppmärksamhet och skapar intresse. Färgerna sticker ut i både gatumiljön, på torget och i parken. För att ändå samspela med omgivningen används gul, grön och blå framförallt i parkmiljöer. Turkos, lila och röd i stadsmiljö. Med form, färg och detaljer överraskar installationerna för att rucka på normaliteten.

PLACERING

För att installationerna ska bli framgångsrika krävs att de placeras på platser där människor är och passerar. Gärna platser med ett lägre tempo där det är få som har bråttom och många som kan stanna upp och ta del av aktiviteten. Det får även gärna finnas flera andra målpunkter som lockar människor och som kan addera till attraktiviteten. Ett bra mikroklimat är också viktigt för att stimulera till längre vistelser.

Bild 15: Avsnittet presenterar Sommarlovsstadens installationer.

INSTALLATIONERNA

2020

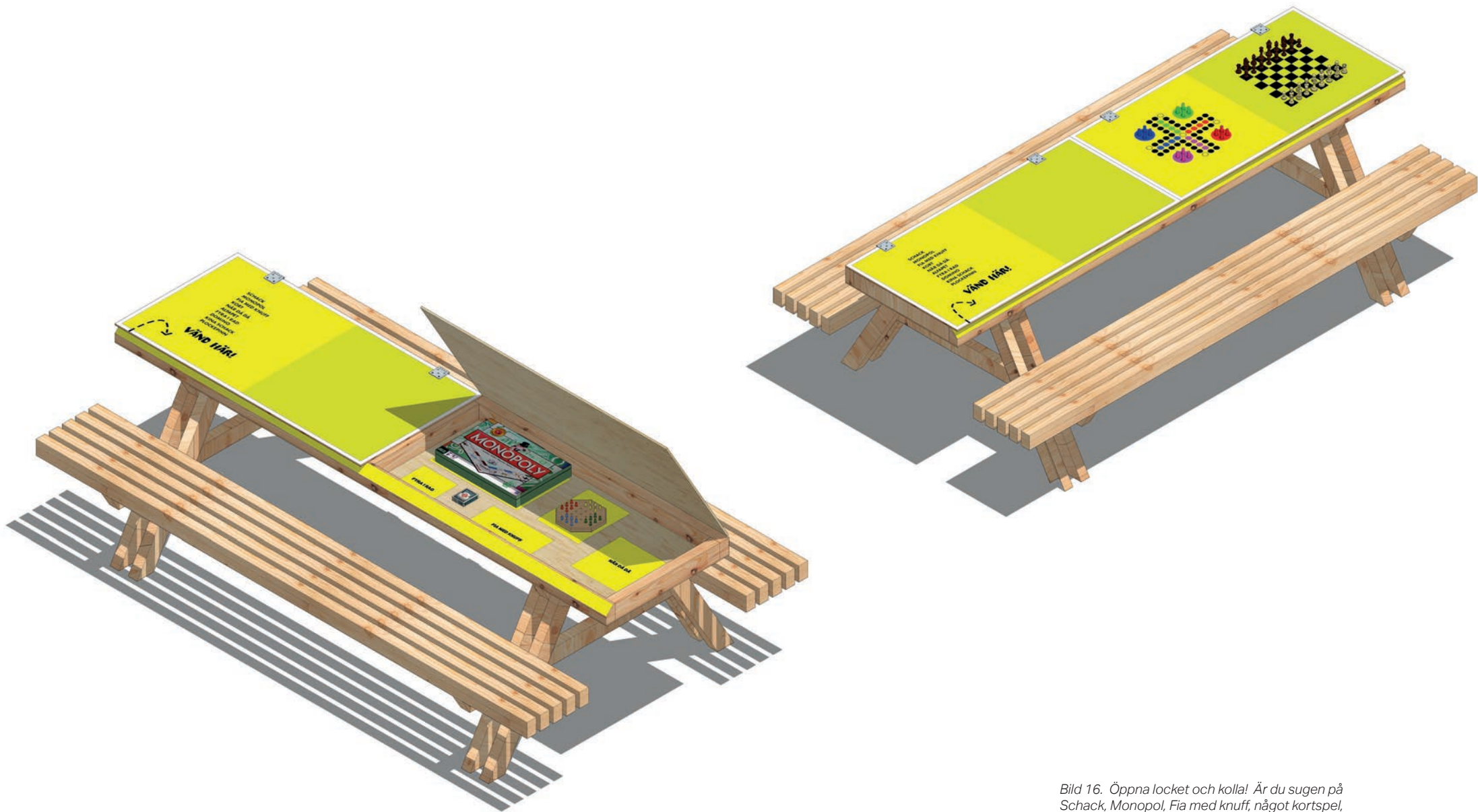


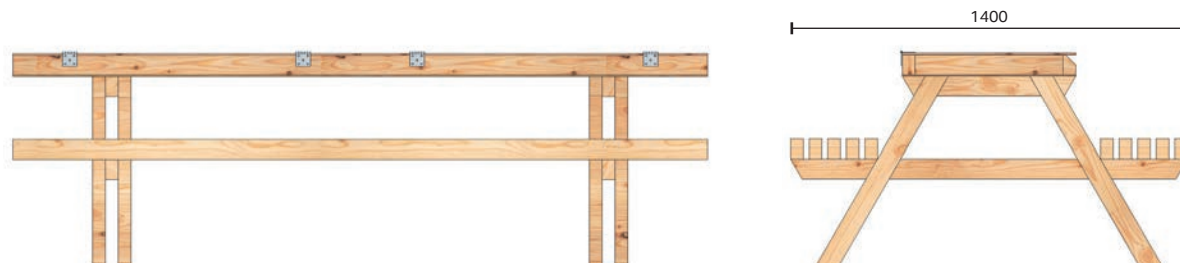
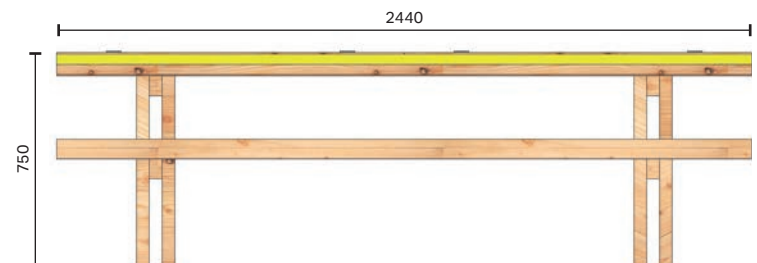
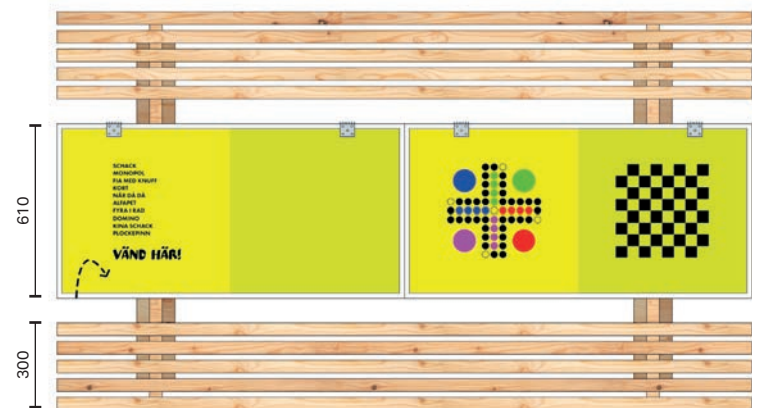
Bild 16. Öppna locket och kolla! Är du sugen på Schack, Monopol, Fia med knuff, något kortspel, När då då, Alfapet, Fyra i rad, Domino, Kina Schack eller kanske Plockepinn?

SPELBORD

Idag finns fler mötesplatser än någonsin tidigare. Både virtuella och fysiska. Konkurrensen har lett till att mötesplatserna ofta är anpassade och riktade till en specifik målgrupp med ett visst intresse, vissa värderingar, ekonomisk status osv. Som kontrast och motvikt kan landskapsarkitekter rita platser där människor med olika bakgrund, värderingar, kön och åldrar samexisterar, ser varandra och i bästa fall möts. För att skapa dessa platser krävs sociala objekt, transkulturella inslag som alla människor kan relatera till, samlas kring och delta i.

Sällskapsspel är en universell umgäengesform med mycket lång tradition. Brädspel har funnits åtminstone sedan den förantika egyptiska civilisationen. Kanske är det enkelheten och det övergripande målet att umgås och ha trevligt som gör att sällskapsspel sträcker sig bortom kultur, ålder och kön.

Installationens utformning utgår från det klassiska picknickbordet där bordets skiva dubblas som förvaring för brädspel, kortspel, frågespel, rollspel och tärningsspel. Målade spelplaner på bordsskivan hintar om bordets funktion och de markerade gångjärnen blir en vink och en inbjudan att öppna locket. Framkanten på lådan är avfasad och färgmarkerad för att förtydliga att skivan går att öppna. Varje spel får en markerad plats i lådan. Det skapar det en viss ordning och framhäver principen att låna och lämna. Den tomma platsen som bildas vid lånet fylls igen vid lämning.



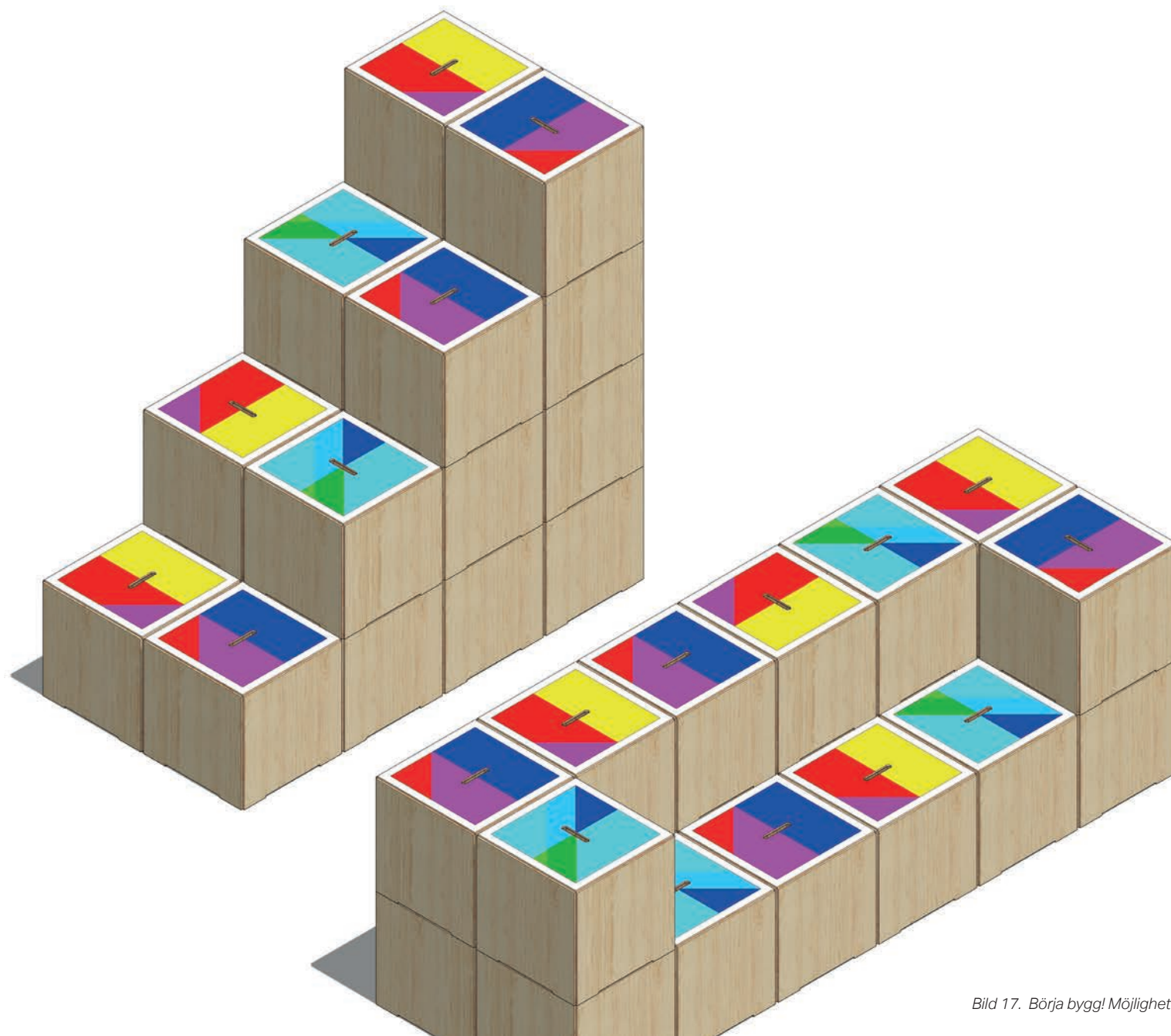


Bild 17. Börja bygg! Möjligheterna är oändliga...

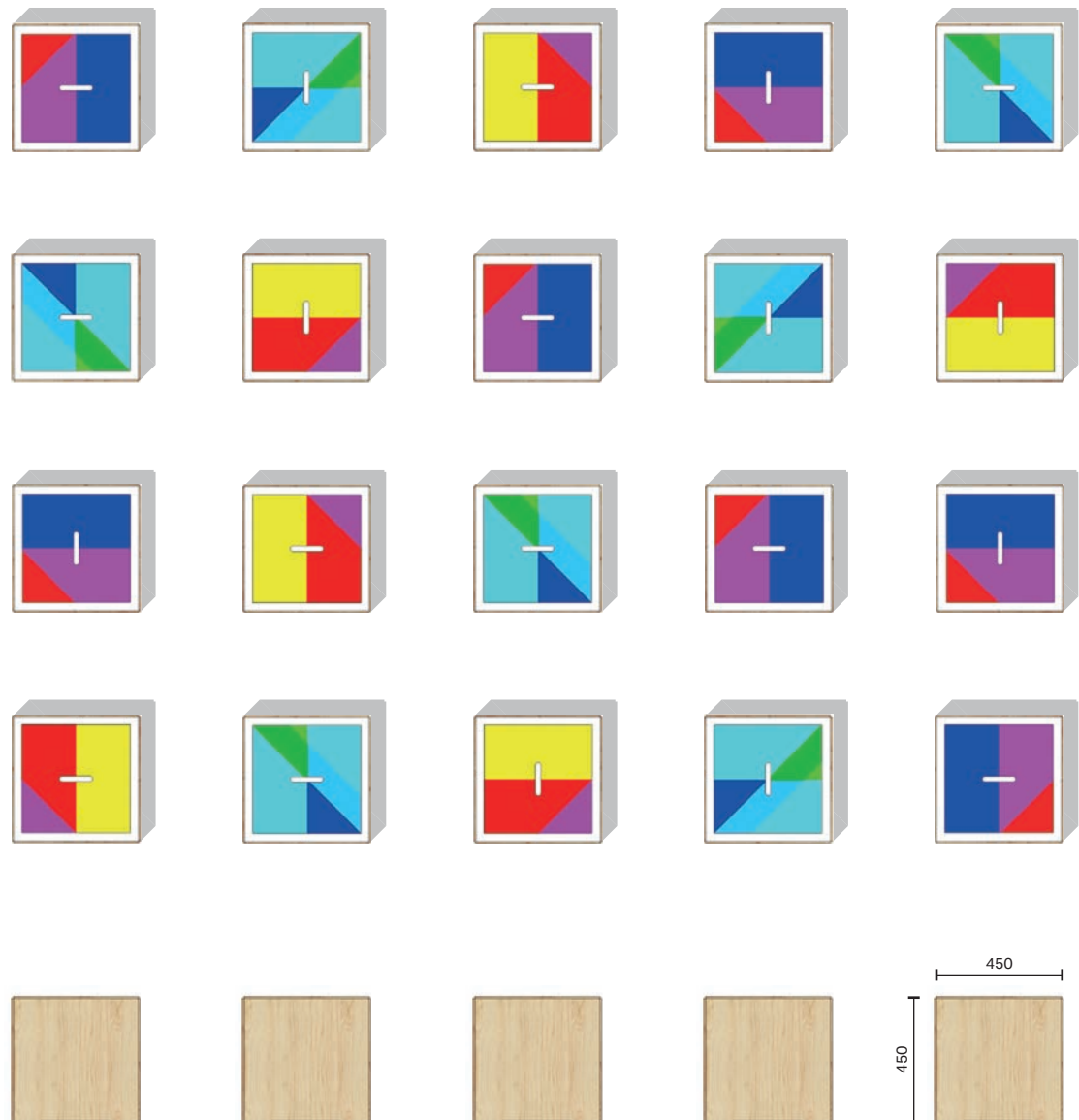
BYGGBLOCK



Vem får bestämma vad som händer i det offentliga rummet? Tjugo flyttbara bygg- och sittblock ger människor friheten att på egen hand möblera platsen. Installationen är inspirerat av spelet Minecraft, världens genom tiderna bäst säljande datorspel med över 112 miljoner aktiva spelare varje månad. Minecraft låter spelaren utforska och omvandla en värld byggd av kvadratiska block. Spelets öppenhet gör att spelaren kan skapa strukturer och världar tillsammans med andra spelare eller på egen hand.

Precis som i spelet går bygg- och sittblocken att kombinera och stapla till nya konstellationer. Kanske behöver platsen en soffa, fåtöljer eller ett utkikstorn. Möjligheten att ta egna initiativ är stor, vilket öppnar för ett lustfyllt deltagande med lek, kreativitet och rörelse. Övriga händelser överraskar, skapar nyfikenhet och interaktioner.

Installationen sätter platsen i ständig rörelse och visar på en plats i förändring. Blicken på det vanliga omskapas och platsen framträder på ett nytt sätt. Genom att integrera och involvera människor i installationen kan frågor väckas kring hur vi uppfattar och ser på vår omvärld. Om verkligheten ses som en subjektiv konstruktion istället för en objektiv sanning, blir den mer inkluderande och möjlig att påverka. Blockens rörelser över ytan berättar också hur platsen används. Placeringen och konstellationerna speglar olika målgrupps behov. Det kan handla om att skilja ur sig och förstärka sin identitet. Att skapa sig en egen plats. Barn och unga tenderar att skapa egna platser på ett självklart sätt. Installationen synliggör deras behov.



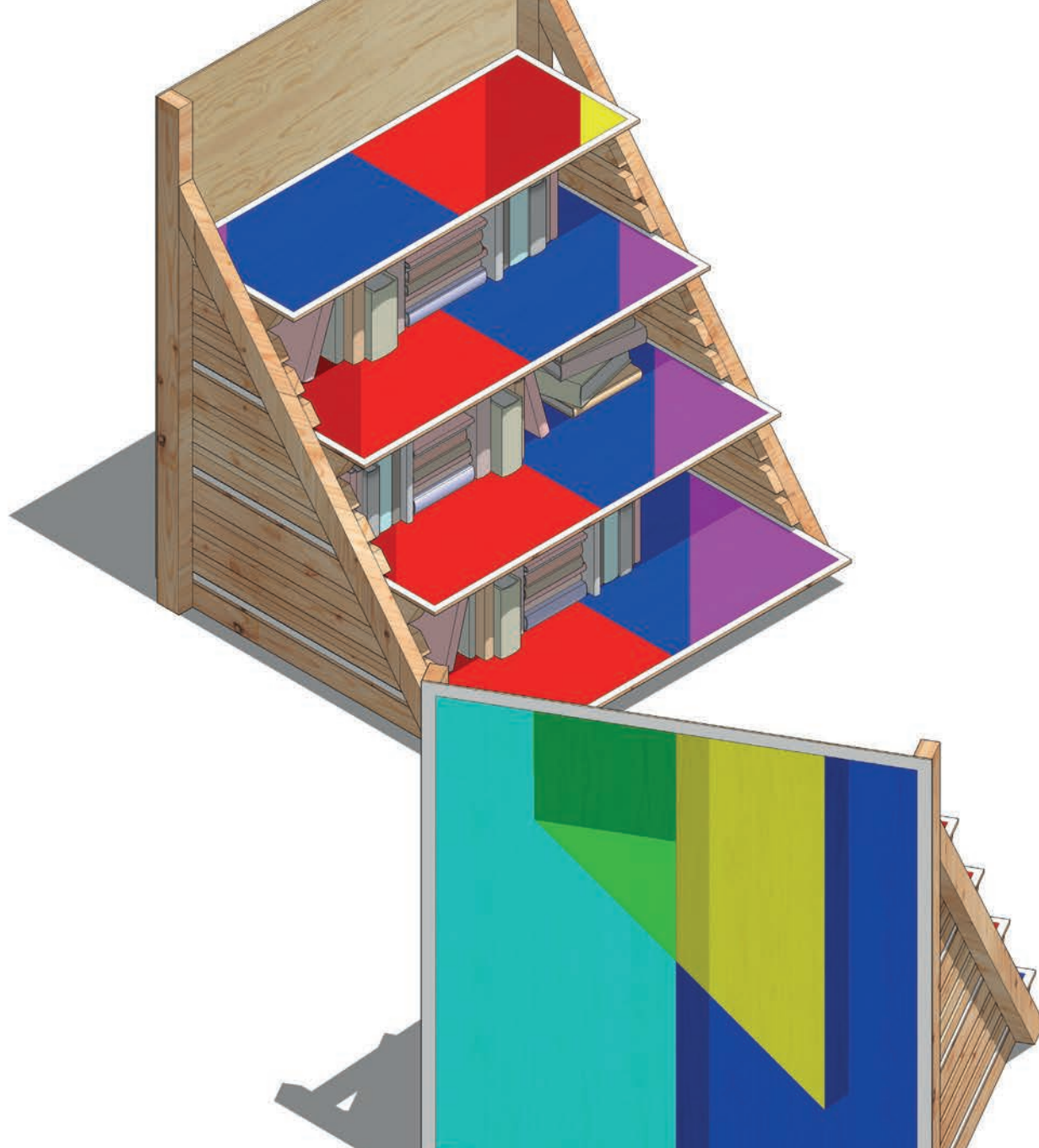
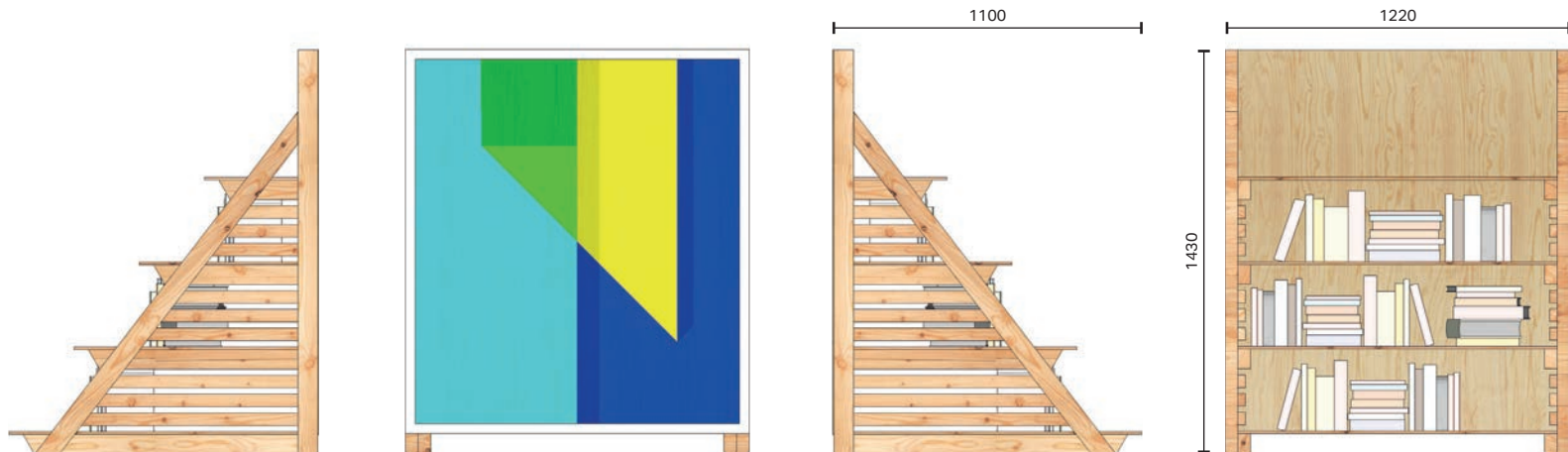
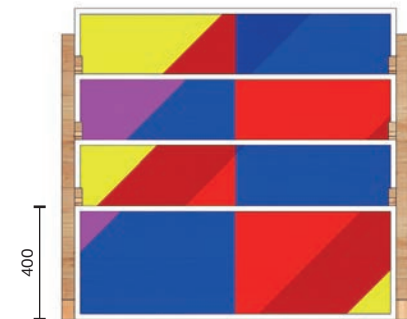


Bild 18. Bokhyllorna dubblas som sittläktare och skapar ett litet rum - en läshörna mitt i stan.

BIBLIOTEK

Installationen är ett svar på FN: s mål för hållbar utveckling att senast 2030 säkerställa att alla ungdomar uppnår läskunnighet. Den lilla paviljongen bildar ett rum, ett bibliotek, fast i ett nytt sammanhang och i en ny form. Hyllorna som har potential att rymma cirka 500 böcker dubbleras som sittytor. Hyllplanen är svagt lutade för att slippa vattenbildningar. Bibliotekets ytterväggar, bokhyllornas baksidor, blir en kanvas och en möjlighet för unga att nå ut med sin konst och påverka sin närmiljö. Det blir en föränderlig utställning med tavlor i staden.





✓ad känner du? Skriv av dig på poesiplanket.

POESIPLANK

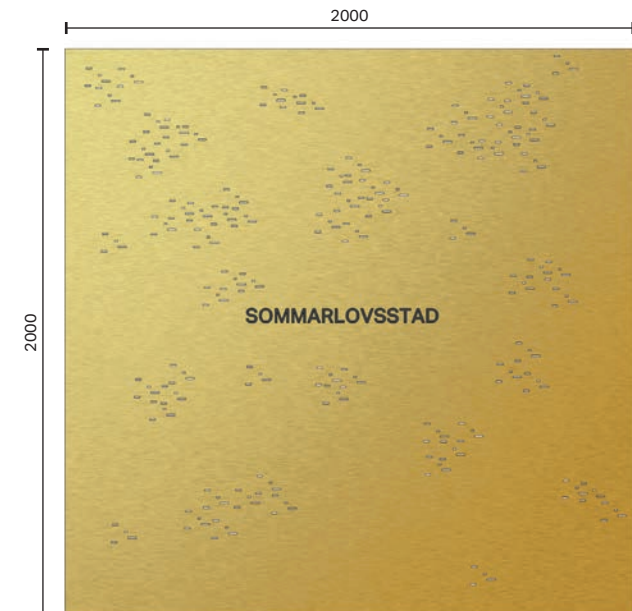
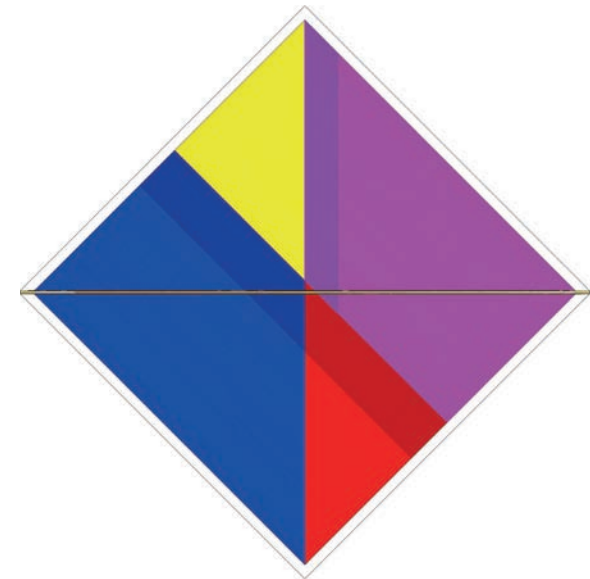


Vi lever i en värld uppbyggd av nätverk. Dessa nätverk består av kopplingar som uppstår, utvecklas och underhålls när vi människor möter varandra. Genom möten kan erfarenheter, idéer och kunskap delas, brytas, spridas och omarbetas. Möten mellan människor driver utvecklingen.

I över tjugo år har kylskåpspoesi varit en del av våra kök. Poesiplanket tar kylskåpspoesin till ett nytt sammanhang - det offentliga rummet. Installationen är en interaktiv installation som uppmuntrar människor att på ett annorlunda sätt, uttrycka sig och kommunicera med sin omgivning. Kylskåpspoesin blir ett fredligt format och uttryckssätt som sammanför människor snarare än att separera dem. Det handlar om att vara en del av ett mångsidigt och rörligt samhälle.

Skärmen består av två kvadrater som svetsas ihop. Formen kan kombineras och bilda en rad olika konstellationer beroende på platsens förutsättningar och sammanhang.

Dikterna som skrivs förändras över tid och skapar nya inslag på platsen. Möjligheterna att kombinera orden är oändliga. För att rösterna som kommit till tals på poesiplanket inte ska försvinna kan dikterna dokumenteras och spridas t ex på sociala medier. Skärmen kan återanvändas vintertid på platser som museer, skolor, sjukhus och ålderdomshem. Platser där det finns ett stort behov av att kommunicera, förmedla och dela sina tankar med omgivningen.



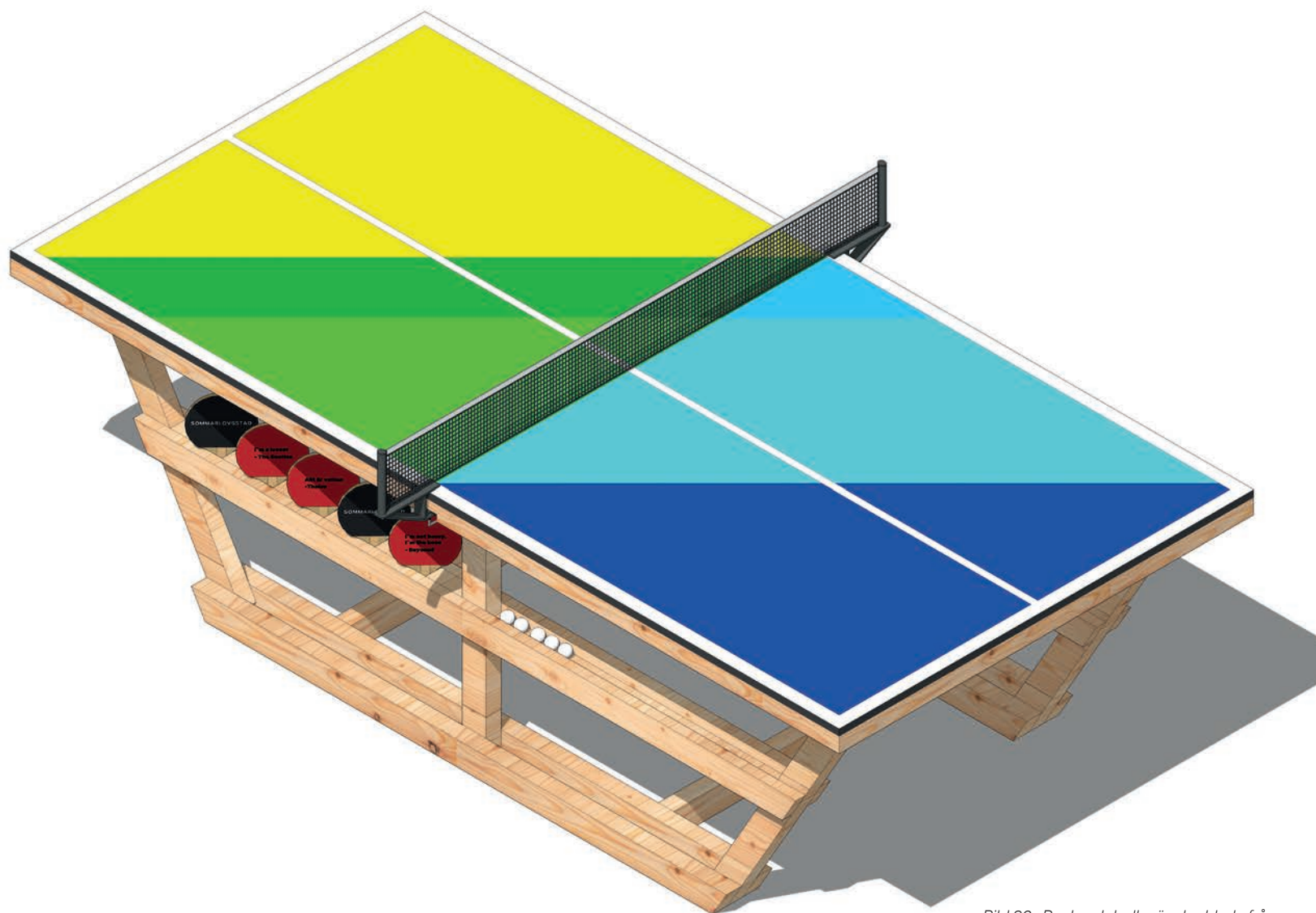


Bild 20. Rack och bollar är skyddade från regnet under bordsskivan men väl synliga för att bjuda in till spel. Varje rack får sin plats.

PINGISBORD

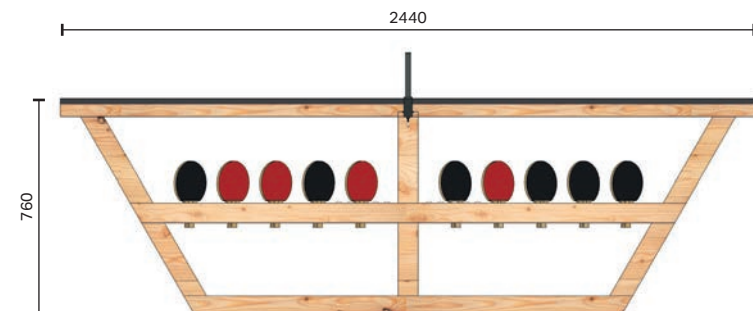
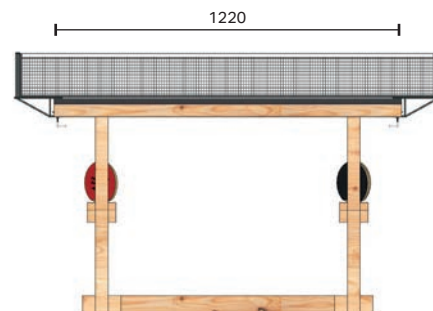
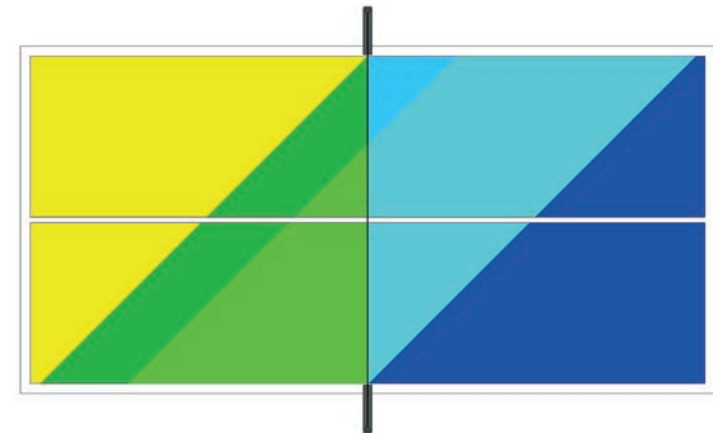


Vi vet att det är bra att röra på sig. Både för den fysiska och mentala hälsan. Men att veta betyder inte att göra. Så hur når vi de mest inaktiva grupperna? Och hur omvandlar vi personerna till att bli aktiva?

Med slogan "*United by Ping Pong*" har pingislokalen *SPiN* nära Park Avenue kommit att bli ett av New Yorks hetaste uteställen. På klubben har pingiskulturen utvecklats till en rörelse och livsstil. Det handlar om att ha kul, att inte ta saker för seriöst, skapa kontakt och omfamna olikheter.

**"AT SPIN, WE COME TOGETHER TO
SOCIALIZE AND CELEBRATE PLAY. AT
OUR CORE IS THE DRIVE TO CONNECT
THROUGH PING PONG—A GAME THAT
TRANSCENDS AGE, GENDER AND
BOUNDARIES."**

Att delta i en omgång rundpingis, springa runt bordet, fokusera och slå är perfekt träning utan att veta att det är just det du gör, pådriven av lusten och glädjen att vara en del av ett socialt och lustfyllt sammanhang. Rack och bollar finns alltid på plats för att göra det så enkelt som möjligt att delta. Bordsskivans utformning skiftar fokus från tävling, press och prestation till lek och umgänge. På rackens gummi finns citat – sociala generatorer som också avdramatiserar och neutraliserar sportsammanhanget. Målet är att främja en stämning som leder till glädje, tillfredsställelse och minskad oro. Det är förutsättningar som resulterar i högre grad av motivation.



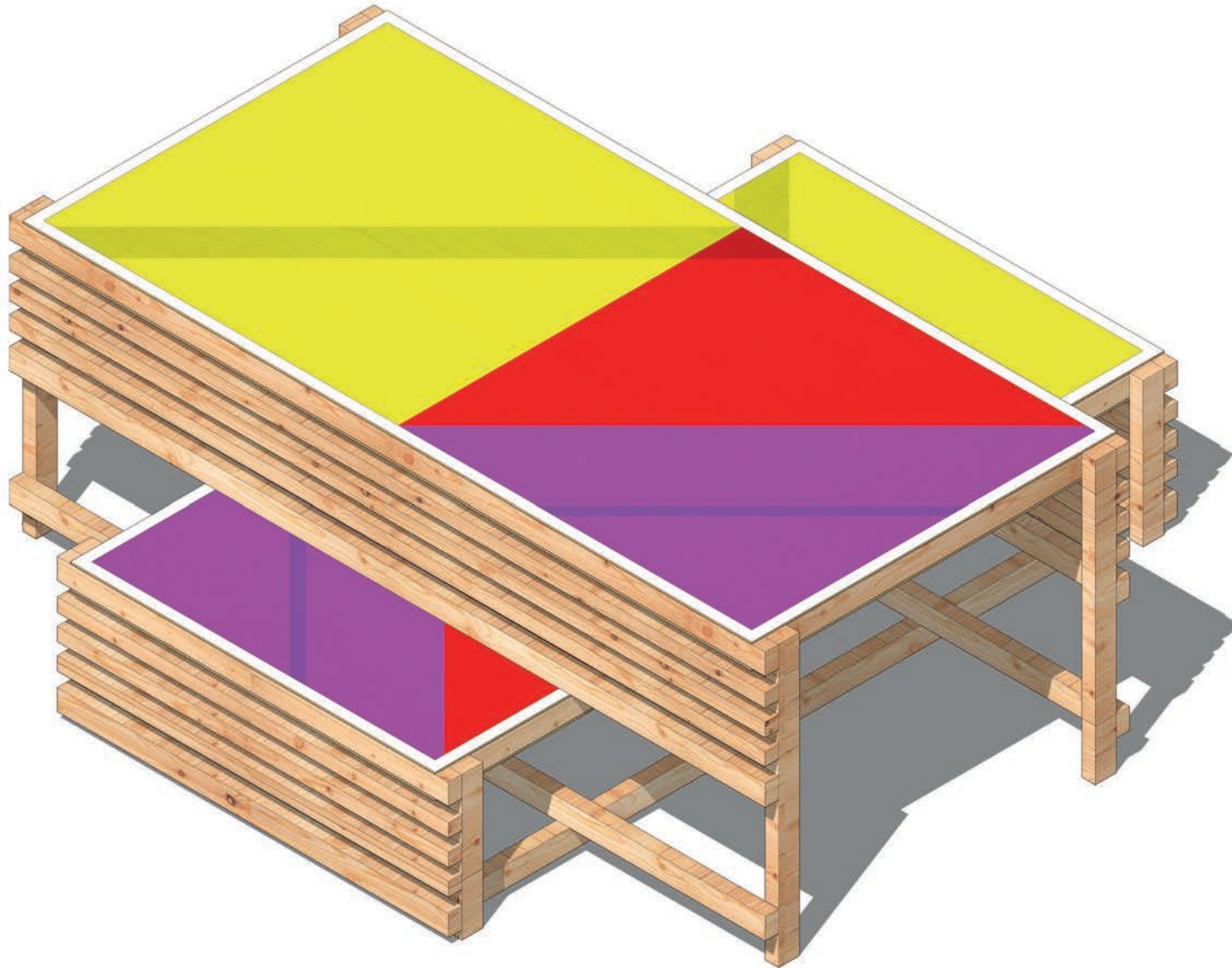


Bild 21. Aha! Gillar du Rammstein? JAG MED!

HÖGTALARE



Musiken kan röra oss till tårar. Föda skratt. Pigga upp och lugna ner. Den har en förunderlig makt. Känslorna som framkallas när vi lyssnar på musik bottnar till stor del i en individuell upplevelse som färgas av egna preferenser, referenser och minnen. Men musiken har också en förmåga att gå bortom individen till gruppen. Den för människor samman. Att lyssna på musik tillsammans stärker gruppen, ökar samhörigheten och gemenskapen. Musiken gör det enklare för oss att relatera till och förstå varandra. Den genererar en gemensam grund för att mötas.

Vibrationshögtalare fästa under träskivorna, överför ljudvågor till den fasta ytan som blir en stor resonanslåda. Vibrationerna förvandlar skivorna till 360 graders högtalare. En gemensam spotifylista spelar områdets musik. Högtalaren dubbleras som läktare till pingisbordet, sittmöbel och scen.

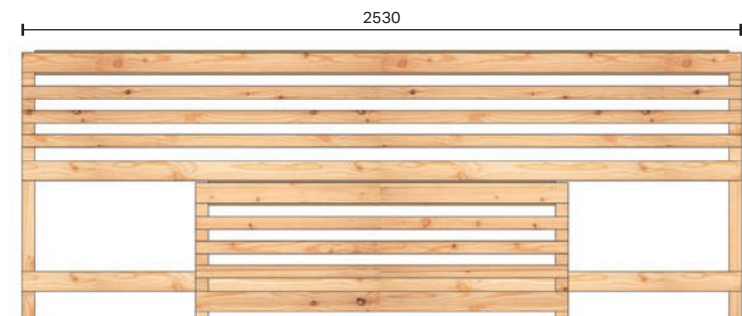
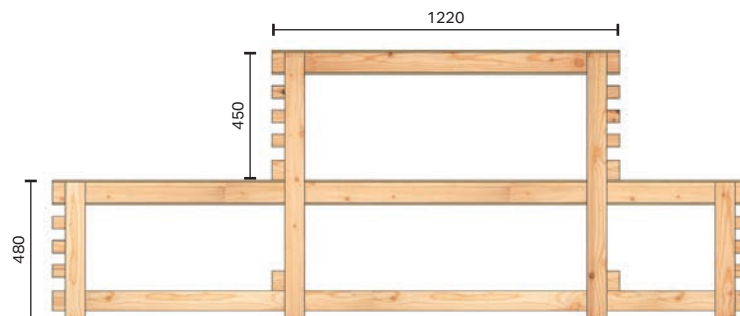
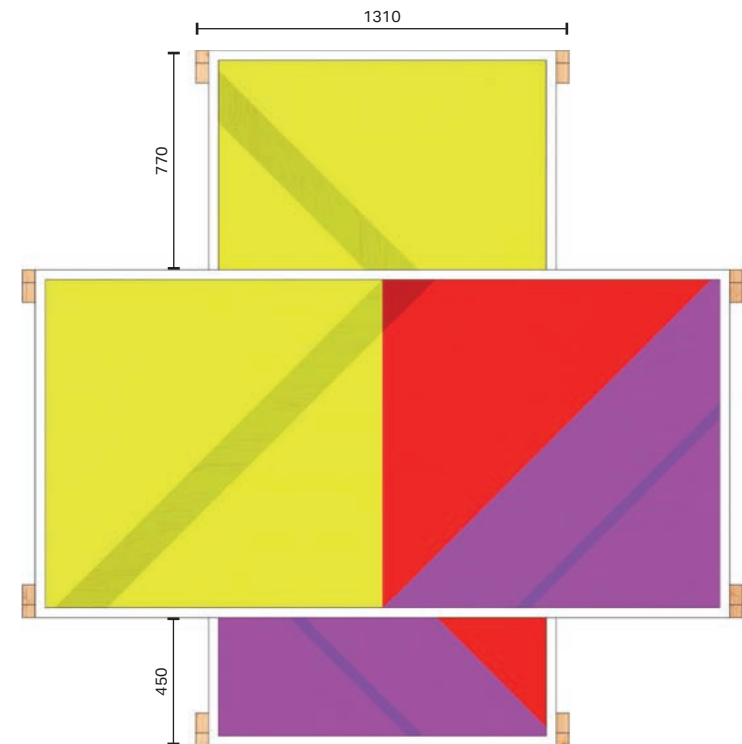


Bild 22. Lärdom från en solros: att alltid vända sig
mot ljuset.



SOLROSFÄLT

Solros är en ettårig växt som är tacksam att så. Installationen speglar ungas utveckling, tillväxt och förändringskraft. Från frö till stora solgula blommor. Invånarna får följa hur solrosfältet växer sig högre under sommaren. Solrosorna kompletteras med ätbara växter, örter och bärbuskar. Installationen utgör en form av kollektiv odlingslott med smultron, jordgubbar, mynta och lavendel. Spänger tillåter människor att komma nära och vara mitt bland blommorna. Fälten kan användas som en mjuk och levande fond till de andra aktiviteterna.



1220



9400

145

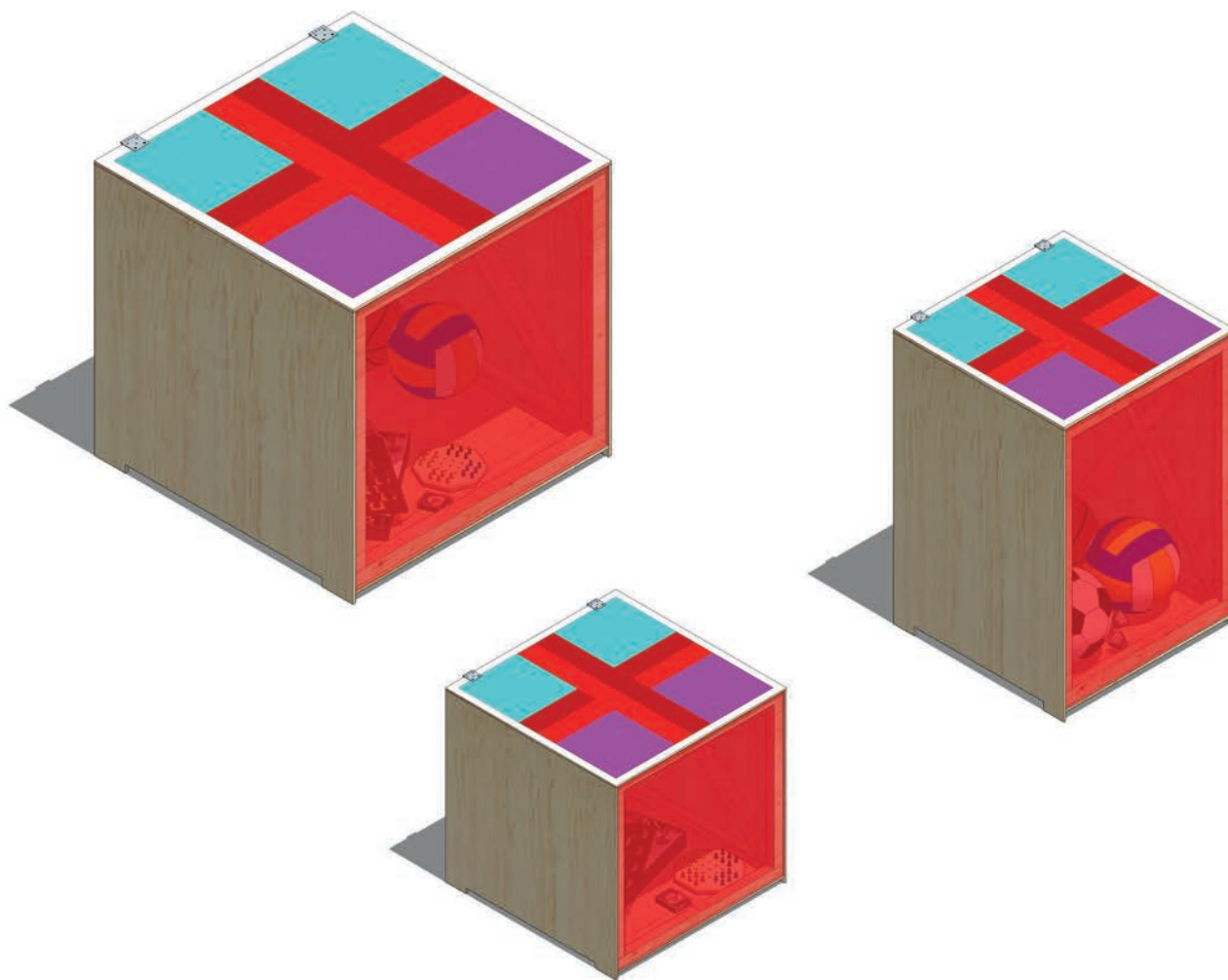


Bild 23. Med First aid kit har planerare och beslutsfattare alltid en liten akutmottagning nära till hands.

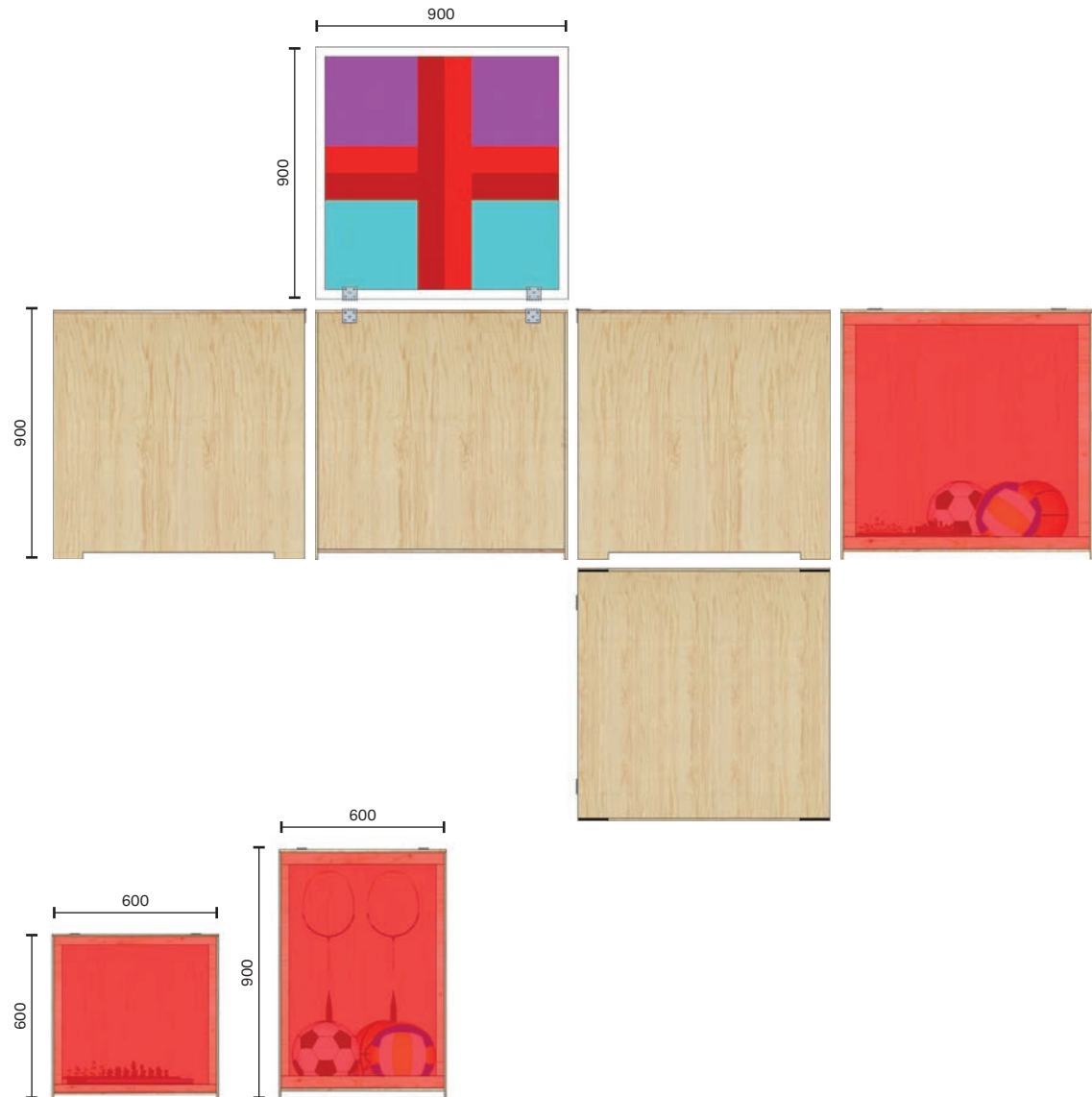
FIRST AID KIT



Nationalencyklopedins definition av första hjälpen är *"åtgärder man kan göra för att rädda någon som råkat ut för en olycka"*.

Idag rör sig närmare sjuttio procent av Sveriges barn och ungdomar för lite. Nedgången har skett på några få generationer och redan nu kan vi se konsekvenserna för både individen och samhället. Hälsoekonomer uppskattar att fysisk inaktivitet kostar Sverige ungefär sex miljarder kronor per år. Siffran är en skattning av direkta sjukvårdskostnader plus produktionsbortfall och inkluderar inte kostnader för exempelvis psykisk ohälsa kopplat till inaktivitet. Psykisk ohälsa kostade svenska samhället mer än 230 miljarder kronor under 2015. En siffra som stadigt ökar för varje år. Det är en nödsituation!

Installationen First aid kit är en samling förnödenheter och utrustning som används för att skapa liv och aktivitet på stadens befintliga fotbollsplaner, basketplaner, kungrutor, pingisbord, bouleplaner. I parker, på gator och på torg. Innehållet ser olika ut beroende på platsens förutsättningar. Lådan kan rymma sportutrustning som bollar, bandyklubbor, badmintonrack, hopprep men även böcker, spel, sällskapsspel och kriter. Allt för att göra det så enkelt som möjligt att ta del i det offentliga rummet. Löst material som kompletterar stadens befintliga utbud har potential att aktivera både fler människor och nya målgrupper. Och precis som i en medicinsk första hjälpen låda finns instruktioner och förslag på vad materialet kan tänkas användas till.



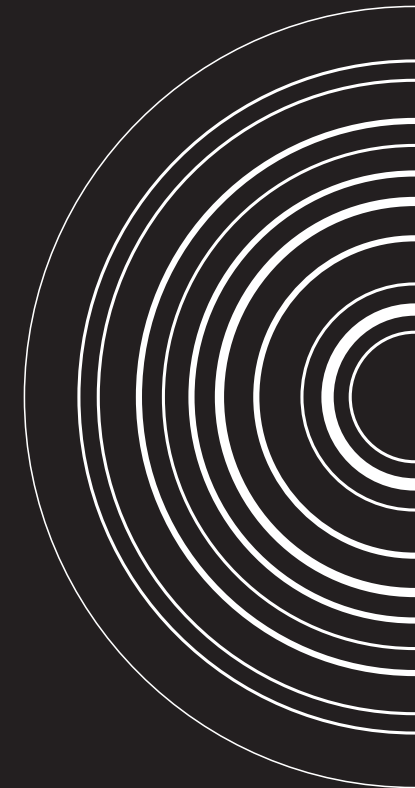
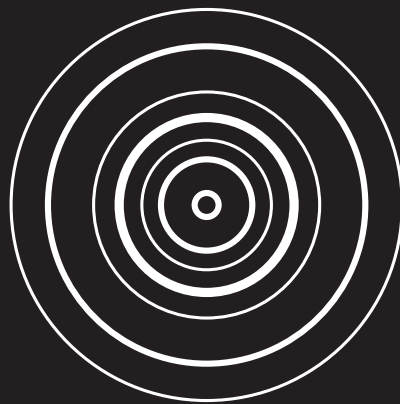


Bild 24. Cirkarna reagerar och förändras i placering, storlek och intensitet utifrån hur betraktaren rör sig.

KRUSNING

Många ser stadens platser som något statiskt snarare än som något föränderligt och möjligt att påverka. Med en interaktiv ljusprojicering vill installationen göra dessa oföränderliga platser föränderliga. När människor passerar till fots eller på cykel uppkommer expanderande cirklar som speglar deras rörelse, avtryck och påverkan på platsen. Genom att integrera och involvera människor i installationen väcks frågor kring hur vi uppfattar och ser på vår omvärld. Om verkligheten ses som en subjektiv konstruktion istället för en objektiv sanning, blir den mer inkluderande och möjlig att påverka.

Projiceringen är en stiliserad vattenkrusning, där den expanderar från en liten cirkel till större och större cirklar. En droppe i havet är ett uttryck som används om något som gör väldigt lite skillnad i ett större sammanhang. Installationen visar att en droppe i havet påverkar sin omvärld mer än vad en tror och att ett avtryck kan spridas och växa "som ringar på vattnet". Utan droppar, inget hav. Utan människorna, ingen stad.



DISKUSSION

Stillasittande och inaktivitet är ett växande samhällsproblem. Det är under tonåren som nivåerna av fysisk aktivitet minskar som mest. En del i att vända trenden är att erbjuda ungdomar ett brett utbud av möjligheter och utmaningar i våra städer. Men av olika anledningar utesluter dagens planering funktioner och kvaliteter som värdesätts av ungdomar. Målgruppen utesluts, medvetet eller omedvetet, bort från våra gemensamma miljöer.

Syftet med examensarbetet var att visa hur landskapsarkitektur kan bidra till en utveckling av minskat stillasittande och ökad fysisk aktivitet. Den temporära landskapsarkitekturen undersöktes som medel för att lyfta frågan vad goda livsmiljöer innebär för barns och ungdomars liv och utveckling. Arbetet skulle kunna ses som ett inlägg i debatten om barns plats i staden. För att uppnå syftet ställdes frågan:

Hur kan temporär landskapsarkitektur, med utgångspunkt i en förkunskap om hur denna kan samverka med platser, initiera en utvecklingsprocess mot en attraktivare stad för ungdomar?

Under landskapsarkitektutbildningen har jag testat både egna och andras teorier i praktiken. Pingisbordet på SLU, pingisbordet vid Årstaviken och poesiplanet på Skånegatan blev min ingång till examensarbetet. En utgångspunkt och ett underlag som jag ofta återkom till. Examensarbetet har varit en möjlighet att vidare utforska ämnen som aktivitet, sociala platser, temporär landskapsarkitektur och målgruppen ungdomar. Jag har läst in mig på avhandlingar, utredningar och forskningsrapporter.

METOD OCH GENOMFÖRANDE

Arbetet undersökte vad välfungerande stadsrum innebär för barn och ungdomar och den temporära arkitekturens roll i stadsutveckling. Ämnet behandlades utifrån ett teoretiskt perspektiv som senare applicerades genom en gestaltningsidé. I detta avsnitt resonerar jag kring hur metoderna hjälpt mig svara på frågeställningen vidare uppfylla uppsatsens syfte. Därefter presenteras och introduceras vidare funderingar och nya frågeställningar.

LITTERATURSTUDIEN/ KUNSKAPSÖVERSIKTEN

Det var naturligt att inleda mitt arbete med en litteraturstudie för att ge en kunskapsöversikt kring min problemställning. Texterna gav en fördjupad förståelse för ungdomar, stillasittande, barn i staden och temporär arkitektur. Vad goda stadsmiljöer innebär för ungdomar och hur temporär landskapsarkitektur kan utgöra ett verktyg för stadsomvandling. Tillsammans med egna projekt utgjorde litteraturstudien en grund för det fortsatta arbetet.

Något som framkom under förstudien var att forskning, studier och litteratur ofta behandlar yngre barn i utemiljön. Mycket av den litteratur jag tog del av blev därför svår att applicera på ungdomar. Det var även svårt att finna praktiska exempel på temporär landskapsarkitektur med inriktning mot ungdomar. Den litteratur som beskrev ungdomars och deras platsanvändande blev därför betydelsefull och gav en förståelse för målgruppens intressen och behov. Litteraturen födde insikter som genererade idéer kring hur

temporära installationer för målgruppen skulle kunna gestaltas. Det fanns flera studier som behandlar flickors relation till fysisk aktivitet. Däremot var det svårt att finna forskning om stillasittande pojkar och om socioekonomiskt svagare grupper.

Litteraturstudien svarar mot frågeställningen genom att beskriva hur temporär landskapsarkitektur kan utgöra ett verktyg för stadsomvandling samt sambandet mellan stadens utformning och ungdomars möjligheter att leva aktiva hälsosamma liv. Texterna redogör för målgruppens behov, intressen samt mental och fysisk tillgång till platser. Förståelsen för målgruppen och vad de söker i offentliga miljöer är fundamentalt för att lyckas rita attraktiva och välfungerande miljöer.

REFERENSPROJEKTEN

Studien av referensprojekt gav inspiration, idéer och uppslag på svar för liknande utmaningar. Rolighetsteorin visade hur design kan skapa bättre beteenden. Referensprojektet behandlar motivation och utgjorde konkreta exempel på objekt och händelser som skapar aktivitet. Rolighetsteorin gav även ingångar till att arbeta med det temporära. Bryant park och The Power of Ten visade hur aktiva och livfulla platser kan skapas. Kopplingen mellan aktivitet och befolkade platser som genererar trivsammare och tryggare platser är något som jag återkommit ofta till under arbetet. Referensprojektet gav även ingångar till en inkluderande design där vi kan nå fler och bredare målgrupper. Bryant park bidrog även till konkreta förslag på aktiviteter i offentliga miljöer. Tirana visade hur barnens status kan höjas i staden. Angreppssättet liknar en form av aktivism med upprepade aktioner för att synliggöra orättvisor och övertyga invånare. Referensprojektet har gett uppslag och idéer till omvandlingsprocesser men har inte bidrag med några konkreta gestaltningslösningar.

Jag studerade en mängd referensprojekt, sällan inom landskapsarkitektur. För mig var det primära att skapa uppslag och nya tankegångar till egna arbetet snarare än att finna färdiga lösningar. Min erfarenhet är att lösningarna som ligger för nära ens eget ämne snarare förlamar än förlöser. Jag sökte snarare idéerna och svaren inom ämnen som tangerade mitt eget utan att interferera. Referensprojekt i gränslandet mellan kultur, lek, träning och konst.

Referensprojekten svarar mot frågeställningen framförallt genom att exemplifiera konkreta lösningar på liknande utmaningar. De olika projekten visar både på utvecklingsprocessen mot en barnvänligare stad och attraktiva inslag i städer som engagerar breda målgrupper.

SLUTSATSER FRÅN FÖRSTUDIEN

Majoriteten av Sveriges ungdomar rör sig för lite, sitter stilla för mycket, väger allt mer. Den främsta slutsatsen jag drog från förstudien var att aktiva och hälsosamma vanor väldigt sällan handlar om tillgången till träningsmöjligheter. Inte de klassiska anläggningarna hur som helst. Utegymp och konstgräsplaner sätter inte förutsättningarna för aktiva invånare. Därför har arbetet kommit att röra sig mot andra typer av miljöer och objekt som avkodar fysisk aktivitet och ger det nya former. Sociala platser och lekfulla aktiviteter som vanligtvis inte förknippas med fysisk aktivitet.

Jag har ändå valt att behålla fysisk aktivitet som utgångspunkt och huvudspår. Dels för att det är ett aktuellt ämne och dels för att det är ett stort samhällsproblem. Stillasittande engagerar och är sprängstoff i samhällsdebatten. Det gör det intressant för planerare, politiker och andra beslutsfattare. Stillasittande kan användas som moralisk hävstång för att berättiga och motivera projekt. Jag har också behållit ämnet fysisk aktivitet för att jag anser att vi behöver skifta fokus från träning som fritidsform till rörelse i

vardagen. Att se problemet i nytt ljus är nyckeln till att göra kloka prioriteringar och satsningar. Infrastruktur och tillräckligt stimulerande miljöer är nyckeln till att skapa aktiva och hälsosamma medborgare. Framförallt om vi ska lyckas motivera och engagera grupperna som är mest stillasittande i samhället. Med attraktiva vardagsmiljöer skapar vi aktiva livsstilar.

GESTALTNING

Frågan som ställdes i inledningen av exjobbet har besvarats med en gestaltning. Gestaltningen blev en möjlighet att tillämpa kunskapen från litteratur- och referensstudien. Lotusblomman, en metod för idégenerering, var frigörande och startade min kreativa process. Skissandet i olika former blev ett verktyg för att utforska ämnet och ett viktigt komplement till litteraturstudien. Text, papper och penna kombinerat med olika datorprogram blev hjälpmedel för att förklara och tydliggöra arbetets idéer. Både gentemot mig själv och andra. Skissandet gjorde det möjligt att testa och utveckla mina idéer. Tankar och idéer som ledde vidare för att slutligen landa i en lösning och ett färdigt förslag.

SKAPAR GESTALTNINGEN EN ATTRAKTIVARE STAD FÖR UNGDOMAR?

Staden har gjorts attraktivare genom att addera inslag från ungdomarnas egen värld något som ofta saknas i dagens städer och offentliga rum. Städer som erbjuder ungdomar ett brett utbud av möjligheter, utmaningar och rörelsefrihet bidrar till ett hälsosamt liv med minskat stillasittande och ökad fysisk aktivitet. Gestaltningen utgörs av installationer som placeras ut i olika delar av staden.

Med mina egna projekt som utgångspunkt och referenser vågar jag påstå att installationerna skapar en attraktivare stad och aktivare platser. Installationerna skapar sociala platser och lustfyllda inslag där ungdomar kan ta plats. I fritidsgårdens anda erbjuder förslaget häng och aktiviteter som attraherar, stimulerar och utmanar ungdomar. Med löst material sänker förslaget trösklarna att delta. För ungdomar och för alla andra i staden. Med fler människor i rörelse under större delar av dygnet förebygger även parken stök och brott. Sommarlovsstaden blir en trygghetsfaktor något som är viktigt för alla samhällsgrupper, inte minst ungdomar.

INITIERAR GESTALTNINGEN EN UTVECKLINGSPROCESS?

Barn och ungdomar som samhällsgrupp är extra beroende av platser i det offentliga rummet eftersom de saknar både större makt, ekonomiska medel och tillgång till många av vuxenvärldens arenor. Löst material sänker trösklarna att delta. För barn, ungdomar och alla andra i staden. Vår omgivning är meningsbärande. Det yttre rummet påverkar vårt inre rum. Miljöer med många erbjudanden och förutsättningar för aktivitet upplevs välkomnande, stimulerande och tilltalande. Med inslag som utgår från ungdomars behov och intressen skapas förutsättningar för ungdomarna att utveckla en känsla av tillhörighet till staden och dess platser. Den temporära landskapsarkitekturen synliggör också och lyfter fram ungdomar i staden vilket bidrar till att göra deras vistelse legitim. Förslaget initierar en process där stadens invånare formar nya minnen och får en ny relation till ungdomar och våra gemensamma platser.

SLUTSATSER FRÅN GESTALTNINGSFÖRSLAGET

Gestaltningen grundar sig på idén om att skapa inslag i staden som är tillräckligt intressanta för att locka och aktivera ungdomar. Lekfulla

aktiviteter lånade från deras värld välkomnar målgruppen. Ungdomar som målgrupp är heterogen. Dessutom är upplevelsen individuell och subjektiv. Därför kan jag inte förutsäga med säkerhet hur Sommarlovsstaden tar sig i uttryck. Arbetet hade lyfts flera nivåer om det byggde på en dialog och ett samarbete med ungdomar. Det hade säkerställts att installationerna och upplevelserna var i linje med deras behov och intressen.

Hur installationernas symbolspråk och bakgrund landar hos invånarna spelar egentligen mindre roll. Det viktiga är att människor lägger märke till installationerna, passivt eller aktivt deltar och upplever något. Om förslaget lyckas med det har en medveten eller omedveten omvandlingsprocess startat hos människor. *Kan staden vara så här?*

Konstruktionerna är ritade för att jag ska kunna snickra ihop dem själv. Det har varit en form av avgränsning men också en begränsning. En friare ingång till konstruktion och utformningen hade förmodligen lett till andra former, material och estetik. Nu har jag begränsat mig till regler, plywoodskivor och färg. Färgsättningen, klara starka lysande färger, valdes för att markera installationerna i staden. Färgerna sticker ut, tar människors uppmärksamhet och skapar intresse. Samtidigt kan starka färger upplevas påfrestande för ögat. För att balansera uttrycket valde jag att kompletterad varje färg med en mörkare ton. Tanken var att de dova tonerna även skulle skapa upplevelsen av en tredimensionell målning. Effekten kom fram fint i plan men upplevs inte lika tydligt i andra vinklar. Med mer tid och arbete har målning potential att bidra ytterligare till installationernas helhetsintryck.

Jag ville att installationerna skulle vara självklara att förstå och lätta att tolka. Erbjudandet, vad som fanns att göra, skulle framgå med största tydlighet. Efter mina egna tidigare projekt och test har jag kunnat utläsa att många människor är försiktiga och konservativa när det kommer

till vad som är tillåtet i offentliga miljöer. Det verkar finnas mängder med normer och föreställningar om vad ett offentligt rum ska vara och innehålla. Hur en ska agera och vilket beteende som är rimligt. Därför är det viktigt att vara övertydlig med vad som erbjuds och att sätta en lekfull och förlåtande stämning.

Under gestaltningen har jag på olika sätt försökt framhäva och synliggöra det lösa materialet. En gestaltning som uppmuntrar människor att delta. Form, färg, text och symboler kan kommunicera ett budskapet och förtydliga aktivitetserbjudandet. Metoden kallas ibland nudging och handlar om att med hintar i olika form nå människor på ett effektivt sätt. Personligen tycker jag att pingisbordet, poesiplanket, byggklossarna, biblioteket krusningen och solrosfältet lyckas vara tillräckligt tydliga i sitt upplägg. Spelbordet och first aid kit är svårare eftersom installationen kräver att besökaren sätter sig in i vad installationen har att tillgå. Det kräver att besökaren lyfter på locket. Redan där är jag rädd att många människor backar. Vågar inte. Förstår inte. Samma gäller för högtalaren. Installationen kräver att besökaren först läser för att bli delaktig. Min förhoppning är att det finns människor som visar vägen, pionjärer, som lyfter på locket eller sätter på en låt och blir omedvetna ambassadörer. Min erfarenhet är att om någon tar första steget kommer fler efter.

ÄR SOMMARLOVSSTAD LANDSKAPSARKITEKTUR?

Traditionellt har landskapsarkitektur varit fast förbunden med den fysiska platsen. Yrket har varit plats- och situationsberoende. Kanske är det synsättet påväg att omprövas, nyanseras och förändras. Idag sker ofta en produktifiering av landskapsarkitekturen. Ett exempel är då den utformas som typlösningar för bland annat förskole- och skolgårdar. Konceptet mot kontexten. *Är dessa konceptförskolegårdar och skolgårdar landskapsarkitektur?*

Min gestaltning är inte plats- och situationsberoende. Installationerna ska snarare ses som plats- och situationsfrämjande. Platsens förutsättningar påverkar såklart installationens möjlighet att lyckas. Utifrån litteraturen och egna erfarenheter av tidigare genomförda projekt, har jag spesat ett antal kriterier som lägger grunden för att installationerna ska bli framgångsrika. Människor på platsen och ett lugnare tempo är två viktiga faktorer.

Min ursprungsplan var att utgå från en befintlig plats och placera ut installationerna. Jag utforskade även möjligheten att arbeta med typologier - att beskriva installationerna på en typgata, ett typtorg och en typpark. Gradvis övergav jag de idéerna eftersom jag upplevde att presentationsformatet och platsen skulle uppta för mycket fokus. Det jag ville lyfta med gestaltningen var betraktelsesättet och visa på olika sätt att applicera åskådningen.

Resultatet hade förmodligen sett annorlunda ut om jag valt en plats och utgått från dess specifika förutsättningar. Något som är spännande är hur landskapsarkitekturen färgar installationerna. Min bild av landskapsarkitekter är att de generellt är duktiga på att arbeta i och röra sig mellan olika skalor. Att vara medveten om och ta hänsyn till platsen, området, staden till och med världen. Att arbeta för individer, grupper och samhället.

Min förhoppning är att även jag som blivande landskapsarkitekt lyckats röra mig mellan skalorna. Under arbetet har jag sökt svar på ett samhällsproblem - att vi rör oss för lite. Jag har dragit paralleller till hur vi bygger staden och utforskat vad som skapar livfulla platser. Gestaltningen är tolkningar av förstudien och ger form åt forskning, tankar och idéer. Sommarlovsstad berör såväl platsen, området och staden. Förslaget påverkar individer, grupper och samhället.

REALISERING AV SOMMARLOVSSTAD

För tre år sedan när tankarna om tillit och löst material i offentliga miljöer började ta form möttes idéerna av stor skepsis. Första reaktionen var, konsekvent och i alla sammanhang, att materialet direkt skulle försvinna. Jag trodde också att saker skulle försvinna i hög utsträckning men tyckte däremot att det fanns en potential i betraktelsesättet. Att människor är känsliga för att läsa av intentioner, uppleva och uppskatta det som är genuint och välgjort. Jag tror det i hög utsträckning handlar om att värna och bevara något som en själv kan ta del av och som skänker en glädje och tillfredsställelse. Precis som stadens konst, något som är hjärtligt får stå kvar orört.

Efter att ha genomfört tre verkliga projekt i olika miljöer har det blivit enklare att argumentera för och motivera liknande projekt. Nu kan jag visa och berätta om resultatet. Att materialet som försvann var begränsat, i princip försumbart. Att betraktelsesättet lett till stor aktivitet, glädje och gemenskap.

I vintras kontaktade jag Stockholms stad, Solna stad, Sundbyberg stad, Huddinge kommun, Nacka kommun, Lidingö stad och Botkyrka kommun för att berätta om exjobbet och Sommarlovsstaden. Huddinge kommun var positiva men kunde inte finansiera en satsning. Nacka kommun var tveksamma till tankarna kring löst material och Lidingö svarade inte. Stockholm, Sundbyberg, Solna och Botkyrka har svarat positivt och ska på olika sätt realisera sommarlovsstaden 2020. Installationerna blir en del av Stockholm stads satsning Levande Stockholm med sommargångar och sommartorg. Jag ska bygga tre installationer

för Skånegatan, Norra Stationsgatan och Tenstagången. I Sundbyberg ska jag bygga sex installationer som ska placeras i olika delar av staden. Två poesiskärmar, en i Risne centrum och en i Sundbyberg centrum. Två spelbord, ett vid Risne ångar och ett vid Lötsjön. Ett bibliotek och ett pingisbord som båda står vid Lötsjön. Projektet i Sundbyberg är tänkt som en förlängning av kommunens värdeord: levande, nytänkande, tillsammans. Projektet får även en egen grafisk profil. I Botkyrka blir det ett samarbete med kommunens verksamhet för unga 16-19 år i Alby. Vi har inte hunnit landa i platser eller antalet installationer. Solna kommer ta hjälp av kommunens sommarjobbare för att bygga installationerna där jag snarare blir handledare. Vi ska bygga elva installationer. Två spelbord i Västra skogen och Råsunda torg. Två bibliotek på torget vid Västra skogen och Bagartorps centrum. Tre pingisbord, två i Skytteholmsparken och ett på Hagalunds torg. Två poesiskärmar på Solnaplan och Kraus torg. Två uppsättningar byggblock på Hagalunds torg och i Bagartorp. Ungdomar från estetlinjen på Solna gymnasium kommer utveckla den grafiska utformningen och måla träskivorna.

Ju fler projekt som genomförs med detta betraktelsesätt och åskådning desto enklare blir det att motivera liknande projekt i framtiden. Tillit till människor har potential att förändra och utveckla våra gemensamma miljöer till att bli mer inkluderande och spännande. Inte minst för svagare samhällsgrupper som barn och ungdomar.

FRAMTIDA FRÅGESTÄLLNINGAR

Studier kring ungdomar är relativt sällsynta. Kanske är det inte bara planerare som upplever tonåringar som problematiska. Det verkar som att forskarvärlden lidit av samma misstänksamhet mot ungdomar. Något som lett till färre studier. Begränsad forskning har orsakat knapphändig kunskap och förståelse för målgruppen. Ungdomars behov och intressen utgör ett glapp i planerarens kunskapsfält. Det finns alltså mycket kvar att utforska kring ungdomar, stillasittande, barn staden och temporär arkitektur.

En bra start är nyansera bilden av ungdomar och att skapa ett bättre underlag och kunskap kring vad gruppen behöver i offentliga miljöer. *Vad vill egentligen ungdomar göra och uppleva i staden? Vad är en välfungerande stad för ungdomar? Täthet, struktur, service och utbud?* Andra spännande frågeställningar kopplade till ämnet: *Hur kan medborgardialoger med ungdomar utformas? Hur kommer teknik förändra våra gemensamma miljöer? Hur kan en semi-temporär arkitektur utformas som lever vidare på olika ställen?*

Hur utvecklas konceptet Sommarlovsstad? Jag har ritat temporära installationer med fokus på ungdomar. Det är svårt som vuxen. Nästa steg blir därför att samarbeta med ungdomar. Jag har haft ungdomsperspektiv. De har ungdomars perspektiv.

SLUTORD

Min förhoppning är att detta exjobb gett en bättre förståelse för vikten av att värna barn och ungdomar när staden och dess platser planeras. Att de beslut vi tar idag sätter förutsättningarna för aktiva och hälsosamma liv som påverkar många generationer framåt. Jag hoppas att mitt arbete och konceptet Sommarlovsstad utvecklas och omprövas. Att betraktelsesättet som utgår ifrån en tillit till människor lever vidare även efter sommaren 2020.



REFERENSER

Statens Folkhälsoinstitutet (2020). *Mat och fysisk aktivitet*. Tillgänglig: <https://www.folkhalsomyndigheten.se/livsvillkor-levnadsvanor/fysisk-aktivitet-och-matvanor/>

Barnkonventionen (1989). *Barnkonventionen*. Tillgänglig: <https://www.raddabarnen.se/rad-och-kunskap/skolmaterial/barnkonventionen/barnkonventionen-kort-version/>

Andersson, T. (2015). *Kampen om utrymmet*. Tillgänglig: <http://www.movium.slu.se/debatt-0?article=kampen-om-utrymmet> [2019-10-13]

Arup (2017). *Cities Alive – Designing for urban childhoods*. London: Arup. Tillgänglig: <https://www.arup.com/perspectives/publications/research/section/cities-alive-designing-for-urban-childhoods> [2019-11-21]

Bishop, P. & Williams, L. (2012). *The Temporary City*. New York: Routledge.

Bjarnegård, H. (2019) *Barnen måste få plats på riktigt i städerna*. Svenska Dagbladet. Tillgänglig: <https://www.svd.se/barnen-maste-fa-plats-pa-riktigt-i-staderna> [2020-02-12]

Blennberger, E. (2017). *Tillitens innebörd och värde*. I P. Örn (Red.), *Leda med tillit* (s. 22-33). Författarna och Idealistas Förlag.

Bringselius, L. (2017). *Tillitsbaserad styrning och ledning: Ett ramverk*. (Samtal om tillit i styrning). Stockholm: Tillitsdelegationen.

Brussoni, M. (2019). *Dr Mariana Brussoni, Faculty of Medicine, University of British Columbia*. Tillgänglig: https://www.youtube.com/watch?time_continue=19&v=dcy8bX9RTRg&feature=emb_logo [2020-03-01]

Bryant park (2020). *Bryant Park – About Us*. Tillgänglig: <https://bryantpark.org/about-us#management-board> [2020-03-13]

Danielsson, S. (2017). *Konst – ett maktmedel*. Tidningen Grundskolan. Tillgänglig: <https://tidningengrundskolan.se/konst-ett-maktmedel/> [2012-01-12]

Eaton, B. S. & Eaton, S. B. (2003). *An evolutionary perspective on human physical activity: implications for health*. Comparative Biochemistry and Physiology Part A: Molecular & Integrative Physiology, vol. 136(1), ss. 153-159.

Eggel, C & Studio Olafur Eliasson. (2006). *Olafur Eliasson: Your Engagement has Consequences*; On the Relativity of Your Reality. Baden: Lars Müller Publishers.

Fahlén, Josef. (2007). *Näridrottsplatser och spontanidrott*. Riksidrottsförbundet och Umeå universitet. (Handslagsrapport 2007:9). Tillgänglig via: http://www.rf.se/ImageVaultFiles/id_33766/cf_394/N-ridrottsplatser_och_spontanidrott.PDF

Faskunger, J. (2008). *Barns miljöer för fysisk aktivitet - samhällsplanering för ökad fysisk aktivitet och rörelsefrihet hos barn och unga*. Kalmar: Statens folkhälsoinstitut. Tillgänglig: https://www.folkhalsomyndigheten.se/pagefiles/12226/R200833_barns_miljoer_for_fysisk_aktivitet_webb.pdf [2020-02-15]

Folkhälsomyndigheten (2019). *De flesta skolelever rör sig för lite*. Tillgänglig: <https://www.folkhalsomyndigheten.se/nyheter-och-press/nyhetsarkiv/2019/januari/de-flesta-skolelever-ror-sig-for-lite/> [2020-01-13]

Form/design center (2019). *LEK! – Design för lek i staden*. Malmö: Form/design center. Tillgänglig: https://www.formdesigncenter.com/uploads/2019/11/fdc_lek_katalog_digital_low-res_4nov.pdf [2019-11-24]

Gehl, J. (2010). *Cities for people*. Washington: Island Press

Hedenborg, S. & Larneby, M. (2016). *Skilda världar: unga i och om framtidens föreningsidrott*. FoU-rapport 2016:1. Riksidrottsförbundet. Tillgänglig via: http://www.rf.se/globalassets/riksidrottsforbundet/dokument/forskning/skilda-varldar---unga-i-och-om-framtidens-foreningsidrott-2016_1.pdf [2019-11-15]

Inobi (2014) *Att bygga mötesplatser*. Bulls Graphics AB

Gyllene hjulet (2010). *Nominerade – Rolighetsteorin*. Tillgänglig: <http://www.gyllenehjulet.se/nominerade/2010/rolighetsteorin> [2019-11-08]

Hagströmer, M. (2016) *De aktiva och de inaktiva – om ungas rörelse i skola och på fritid: Hur mycket fysisk aktivitet behöver barn och ungdomar?* Stockholm: Karolinska institutet - Centrum för idrottsforskning. Tillgänglig: <https://centrumforidrottsforskning.se/sv/regeringsuppdrag-uppfoljning-av-statens-idrottsstod/rapporter/de-aktiva-och-de-inaktiva-2016/> [2019-11-09]

The International Physical Literacy Association (2019). *What is Physical Literacy*. Tillgänglig: <http://physicalliteracy.ca/physical-literacy/> [2019-11-017]

Jungmark, L. & Åkerblom, P (2015). *Skolgården - förvaltning och utveckling av förskole- och skolgårdar*. Sveriges kommuner och landsting

Koehn, S., Pearce, A. & Morris, T. (2013). *The integrated model of sport confidence: A canonical correlation and mediational analysis*. Journal of Sport & Exercise Psychology, 35(6), ss. 644-54.

Kyttä, M., (2002). *Affordances of children's environments in the context of cities, small towns, suburbs and rural villages in Finland and Belarus*. Journal of Environmental Psychology, 2002, ss. 22, 109-123

Laker, L. (2018). *What would the ultimate child-friendly city look like?* The Guardian. Tillgänglig: <https://www.theguardian.com/cities/2018/feb/28/child-friendly-city-indoors-playing-healthy-sociable-outdoors> [2020-03-08]

Lieberg, M. (1994). *Ungdomarna, staden och det offentliga rummet*. I Fornäs, J, Boëthius, U & Reimer, B (red.) Ungdomar i skilda sfärer. Stockholm: Brutus Östlings Bokförlag Symposion AB, ss. 187-234. URN: urn:nbn:se:liu:diva-17025

Lilja, Elisabeth. (1999). *Den ifrågasatta förorten: identitet och tillhörighet i moderna förorter* Borås: Byggforskningsrådet

Løvheim Kleppang, A. (2018). *Mental health and physical activity in adolescence*. Diss. Karlstad: Karlstad universitet

Matthews, H., Limb, M., Percy-Smith, B. (1997) *Changing worlds: The micro geographies of young teenagers*. Centre for children and youth, Nene College for higher education, Park campus, Northampton, England.

Michanek, Jonas & Breiler, Andréas (2007). *Idéagenten 2.0: en handbok i idea management*. 2. tr. Stockholm: Bookhouse Publishing

Munch, L., Mogensen, M. & Roessler K. K. (2007). *Arkitektur, Kvinder og Idræt*. København, 2007. Lokale- & Anlaegsfonden. P. J. Schmidh Grafisk.

Nationalencyklopedin (2020). *Peripatetiska skolan*. I: Nationalencyklopedin. Tillgänglig: <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/peripatetiska-skolan> [2020-02-23]

Nicholls, J. & Hoffman, Martin L. (1984). *Achievement motivation: Conceptions of ability, subjective experience, task choice, and performance*. Psychological Review, 91(3), ss. 328-346.

Nyberg, G (2016) *De aktiva och de inaktiva – om ungas rörelse i skola och på fritid: Få unga rör sig tillräckligt*. Stockholm: Karolinska institutet - Centrum för idrottsforskning. Tillgänglig: <https://centrumforidrottsforskning.se/sv/ regeringsuppdrag-uppfoljning-av-statens-idrottsstod/rapporter/de-aktiva-och-de-inaktiva-2016/> [2019-11-09]

Olsson, T. (2013). *Den tillfälliga platsens rika kvaliteter*. Tillgänglig: <http://www.movium.slu.se/kronika?article=den-tillfalli-ga-platsens-rika-kvaliteter> [2016-03-17]

Owens, P.E. (2002) No teens allowed: The exclusion of adolescents from public spaces. Landscape journal, vol 21 ss. 136-156

Owens, P.E. (2017) *A place for adolescents. The power of research to inform the built environment. I Designing cities with children and young people, beyond playgrounds and skateparks*. Bishop, K. Corkery, L. New York and London ISBN 9781138890817 Parks. Taylor & Francis group

Peñalosa, E. (2012). *Planning Cities for People: An International Perspective*. Tillgänglig: <https://www.youtube.com/watch?v=W03qBlwtRJI> [2020-03-03]

Regeringskansliet (2020) *Barnkonventionen som svensk lag*. Tillgänglig: <https://www.regeringen.se/regeringens-politik/barnkonventionen-som-svensk-lag/> [2020-01-26]

Statens medieråd (2017). *Ungar och medier 2017*. Stockholm: Statens medieråd. Tillgänglig: <https://statensmedierad.se/publikationer/ungarochmedier/ungarmedier2017.2344.html> [2020-01-27]

Statens medieråd (2019). *Ungar och medier 2019*. Stockholm: Statens medieråd. Tillgänglig: <https://statensmedierad.se/download/18.126747f416d00e1ba946903a/1568041620554/Ungar%20och%20medier%202019%20tillganglighetsanpassad.pdf> [2020-01-27]

Statistiska Centralbyrån, SCB (2019). *Sveriges befolkningspyramid*. Tillgänglig: <https://www.scb.se/hitta-statistik/sverige-i-siffror/manniskorna-i-sverige/sveriges-befolkningspyramid/> [2020-03-08]

scb.se/hitta-statistik/sverige-i-siffror/manniskorna-i-sverige/sveriges-befolkningspyramid/ [2020-03-08]

Strålskyddsstiftelsen (2019). *Psykisk ohälsa kostar samhället 200 miljarder per år*. Tillgänglig: <https://www.stralskyddsstiftelsen.se/2019/01/psykisk-ohalsa-kostar-samhallet-200-miljarder-per-ar-5-av-bnp/> [2019-10-27]

Thedin Jakobsson, B. (2015). *Vilka stannar kvar och varför?: En studie om ungas föreningsidrottande under uppväxtåren*. Avhandlingsserie för Gymnastik- och idrottshögskolan.

Tonkonogi, M & Bellardini, H. (2012). *Åldersanpassad fysisk träning för barn och ungdom, för hälsa, prestation och individuell utveckling*. SISU idrottsböcker.

Tottmar, M. (2019). *Stockholmarna blir allt mer otrygga*. Dagens Nyheter. Tillgänglig: <https://www.dn.se/sthlm/stockholmarna-blir-allt-mer-otrygga/> [2019-12-27]

Van Hecke, L., Ghekiere, A., Veitch, J., Van Dyck, D., Van Cauwenberg, J., Clarys, P. & Deforche, B. (2018). *Public open space characteristics influencing adolescents' use and physical activity: A systematic literature review of qualitative and quantitative studies*. Health & Place, vol. 51, ss. 158–173. doi: 10.1016/j.healthplace.2018.03.008

Veliaj, E. (2017). *Urban Superheroes – a City Transformed by Kids*. Tillgänglig: <https://www.youtube.com/watch?v=N7lahTl6JdM> [2020-03-01]

Wales, M. (2018). *Urban utemiljö påverkar unga*. Tillgänglig: <http://www.movium.slu.se/urban-utemiljo-paverkar-unga> [2019-11-21]

Whitlock, J. (2007). *The role of adults, public space, and power in adolescent community connectedness*. Journal of Community Psychology, 35(4), 499-518.